Лучшие развивающие игры для малышей

Владимир Перов

SHOUT
SHARE
IT

- Лучшие развивающие игры для малышей
  -
  - Вступление
    - Игра в развитии ребенка
  - Глава 1
    - С первых шагов
    - Простые игры для ускоренного развития малыша (12—15 месяцев)
      - Толкни игрушку
      - Больше заботы и ласки
      - Попищим
      - Ползком к игрушке
      - "Раз, два, три —бум!"
      - Пожалеемся
      - «Ку-ку»
      - Ладушки
    - Чтение
    - Игры для язычка
      -
      - Зарядка для язычка
      - Угадай, кто к нам пришел
    - Чей это голос?
    - Узнай по звуку
  - Упражнения для развития речевого дыхания
    -
    - Одуванчик
    - Снежинки
    - "Бабочка, лети!"
    - Что там такое голубое?..
  - Согласованность движений
    - Это папа
    - Координация движений
      - вверх — вниз, влево — вправо
      - Открой — закрой
      - Учимся различать цвета
      - Подбери по цвету
    - Свойства и признаки предметов
      - Хлоп-шлеп
      - Найди пару
      - что лишнее?
    - Величина и объем предметов
      - "входит и выходит"
      - Игры с предметами

- игра с коробками
- что плавает?
-
- строим дорогу

○ Глава 2 Ребенок и окружающий мир
-
- Развивает природа
-
- игра по дороге в парк (2—7 лет)
- настроение (2—7 лет)
- "к кустику беги!" (1,5-4 года)
- кто чей родственник? (4—7 лет)
- о чем думает дерево? (4—7 лет)
- кто бы это мог быть? (3—7 лет)
- "чур, у дерева!"

○ что исчезло? (3—7 лет)
-
- Гуляем и развиваем. Несколько советов
- Отвечайте почемучке!

○ Развивает дом
○ Развивает транспорт
○ Развивает магазин
○ Развивают игрушки
○ Глава 3
-
- От простого к сложному
- Игры на развитие логического мышления
- кто что любит?
- назови одним словом
- Классификация
- слово
- чередование
- отвечай быстро!
- Упражнения на развитие гибкости ума
-
- говори наоборот
- бывает — не бывает
- Упражнения на скорость мышления
- отгадай слово
- сравнение предметов (понятий)
- угадай по описанию
- кто кем будет?
- разложи по порядку
- отгадывание небылиц

        - нелепицы
    - Развитие и укрепление памяти
        -
        - шкафчики
        - что исчезло?
        - что изменилось?
        - запомни и воспроизведи
        - вспомни и покажи
        - цепочка действий
        - пересказ
        - Игры на развитие внимания
        - Где что?
        - Что изменилось?
        - Сложи узор
        - Обезьянки
        - Очередь
        - все помню
        - спрятанная фраза
        - цифровая таблица
    - Развитие слухового внимания
        - кто что услышит?
        - где позвонили?
        - определи на слух
        - кто как плачет?
        - ручками похлопаем, ножками потопаем
- Глава 4 Игры для развития речи
    -
    - От одного года
- От 2 до 4 лет
    - разговариваем по телефону
    - что бывает... какое бывает...
    - что сначала, что затем
    - отвечаем на вопросы
    - что будет, если...
    - что можно делать с
    - кто что делает?
    - что где? кто где?
    - что внутри?
    - угадай, кто это?
    - больше, чем... меньше, чем...
    - один — много
- Игры для детей старше 4 лет
    - уменьши и увеличь
    - назови одним словом

- опиши одним словом
- как можно узнать...
- кому что нужно?
- часть —целое
- Скажи по-другому (синонимы) и наоборот (антонимы)
- четвертый лишний
- продолжи предложение
- продолжи рассказ
- выдели слово

○ Игры для развития фонематического слуха
- какой звук есть во всех словах?
- подумай, не торопись
- шутки-минутки
- Полезные советы

○ Глава 5 Игры для обучения раннему чтению
- Игры со слогами
- В гости
- Самолетики
- Пение со слогами
- Конфеты
- Магазин
- Окошечки
- Игры на запоминание
- кубики
- Две половинки
- Парочки
- Слоговое лото
- Волшебная тарелка
- Игры со словами
- Цепочки слов
- Закончи слово
- Книжка-игрушка
- Универсам
- Сад-огород
- Магазин одежды
- Буква заблудилась
- Слогоежка
- Полсловечка
- Ребусы из картинок
- Путаница
- Наоборот

- Строим город
- Кто где живет?
- Профессии
- Городок
- Библиотека
- Лесенка
- рифмочки
- Переставь местами
- "Марсианские" слова

- ЧТО ЛИШНЕЕ?

- Глава 6 Занимательная математика
  - Простой счет
  - Что такое куча?
    -
    - Столько же, меньше, больше
    - Классификация
  - Познается в сравнении
    -
    - Сериация
    - Учить цифры интересно и просто
  - Математика для малышей от 1,5 до 3 лет
    -
    - игры на количество
    - веселый пересчет
  - Стишки для пересчета
    - снеговик
    - дни недели
    - Признаки и свойства
  - Игровые занятия для малышей от 1,5 до 3 лет
    - 5 по 5
  - КАРТОЧКИ
  - СЧЕТ В БЫТУ
  - ИЗУЧАЕМ "НОЛЬ"
  - СЧИТАЕМ, ИСПОЛЬЗУЯ СТИХИ
    -
    - Котята
    - Загибай или поглаживай пальцы
    - найди пару
    - Наведи порядок
    - У кого больше
    - Счет на слух
    - Что изменилось?
    - Угости зверушек
    - Мишки идут на прогулку

- Найди домик для каждого мишки
- Найди игрушку
- Найди игрушку-2
- Занятия для детей 4—5 лет
- Один, много, несколько
- Счет по порядку
- Больше, меньше, поровну
- Столько же
- Угадай сколько
- Состав числа
- Отсчитай
- Знакомимся с цифрами
- Чей ряд длиннее?
- Угадай-к а!
- "Плюс", "минус", "равно"
- Понарошку
- Делим поровну
- десяток
- складываем с переходом через десяток
- вычитаем через десяток
- занимательные задачки
- задачки в стихах

○ Глава 7 Игры на бумаге

-
- Игры для самых маленьких
- Змейка
- Цветик-восьмицветик
- "Чур, я ставлю крестики!"
- дорожки
- догонялки
- Волны соединялки
- Игры для дошкольников
- морской бой
- коридорчики
- точечки
- рисовальные фантазии
- игра в слова
- цепочка слов
- ладошки
- балда
- шифровальное письмо
- быки и коровы
- чепуха

○ Глава 8 Сюжетно-ролевые игры

- По ступенькам развития
- первый этап:игры с подражанием взрослым
- второй этап: простые ролевые игры
- третий этап: сюжетно-ролевые игры
- четвертый этап: творческие сюжетные игры
- Начинаем играть
- магазин игрушек
- кукольная история
- детский сад
- казаки-разбойники
- маленькие помощники
- семья
- больница
- едем, летим, плывем
- мчс
- "золотой ключик"
- большая семейная фотография
- в образе

○ Глава 9 Игры всей семьей

-
- сказка по кругу
- рассказ по картинкам
- сказки про все на свете
- ассоциации
- мемори
- лото
- что изменилось?
- крокодил
- испорченный телефон
- коллаж
- чехарда
- ручеек
- платочек
- штандер-стоп!
- самый быстрый
- веселая эстафета
- щуки и лягушата
- сколько шишек?
- мост над пропастью
- Игровой гороскоп для детей

○ Глава 10 Домашний театр

- Шорох домашних кулис
- Второе "я"
- Наш балаганчик

- Театр на столе
- Праздничная импровизация
- соломенный бычок, смоляной бочок
- петрушка, каспер и другие
- принцесса, не грусти!
- Раздаются три звонка.
- Спектакль на даче

○ Глава 11 Подвижные игры

-
- Возрастные особенности подвижных игр
- от рождения до года (общеукрепляющая гимнастика)
- от года до 2 лет
- От 2 до 3 лет
- от 3 до 4 лет
- от 4 до 5 лет
- Игры на движение
    - "чур, на дереве!"
- гуси-лебеди
- перебежки
- дровосеки
- догонялки
- атака со всех сторон
- пять в линию
- в руке — ложка, в ложке — картошка
- с водой наперегонки
- "по ниточке"
- пятнашки по веревочке
- волки и овцы
- гонки тянитолкаев
- по извилистому пути
- хромая лиса
- забудь, что ты умеешь бегать
- хвосты
- самый ловкий

○ Подвижные игры с прыжками для детей 3—4 лет

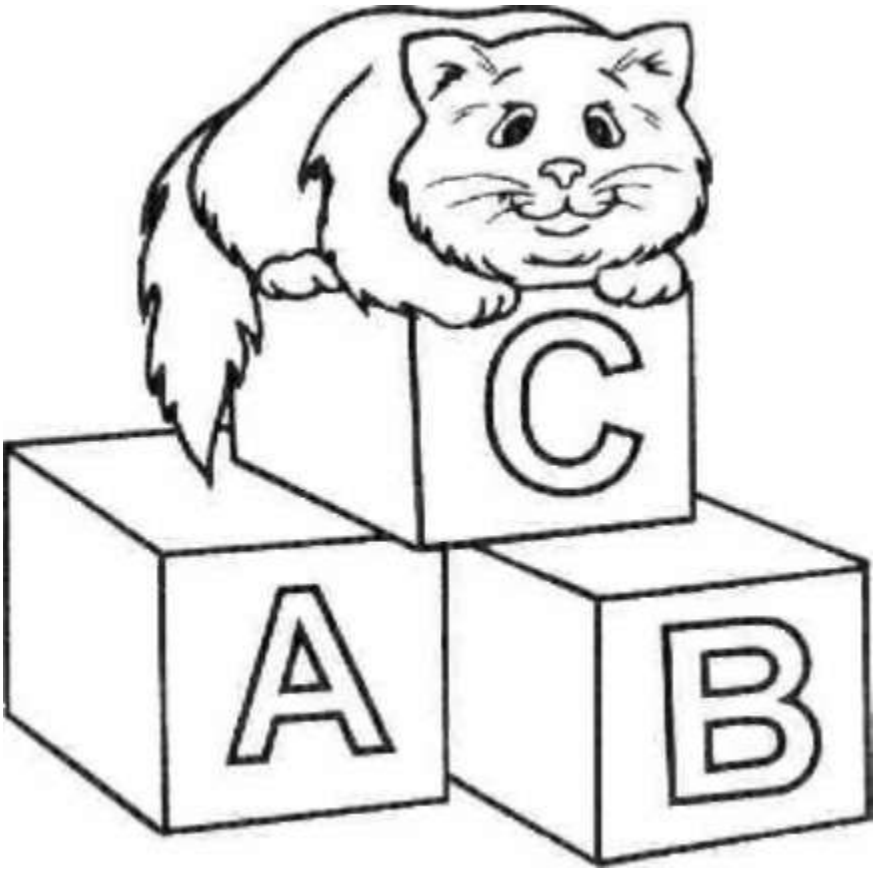
-
- подпрыгни до воздушного шара
- "мой веселый, звонкий мяч"
- угости белку орешком
- прыгай до флажка
- прыгни в обруч
- С кубика на кубик
- по ровненькой дорожке

- вокруг обруча
- Зимние игры на улице
- вратари
- снежные воротца
- кто кого перетянет?
- тянем-потянем
- верная рука
- Игры на воде
- сосчитай
- надень круг
- весы
- кто прыгнет выше?
- эстафета с мячом
- торпеды
- рыцарский турнир
- верхом на дельфине
- борьба

○ Подвижные игры на прогулке
- на одной ножке по дорожке
- ловишки на одной ноге
- салки на одной ноге
- два мороза
- вдвоем одну веревку (веселое состязание)
- "не зевай!"
- светофор
- радуга
- клад
- лягушата и цапля
- плетень
- веселая арифметика
- ловишки-2
- воробьи и вороны
- просто горелки
- зайчик

○ Вместо заключения

Лучшие развивающие игры для малышей



Вступление

Игра в развитии ребенка

За последние десятилетия развивающие игры приобрели небывалую популярность, хотя в том или ином виде они существовали всегда. Новый всплеск интереса к развитию малышей по определенным системам был отмечен с приходом в педагогику целой плеяды замечательных специалистов в области детской психологии, поведения и самостоятельного творчества. Ими разработаны целостные комплексы развивающих игр, в том числе "Рамки и вкладыши Монтессори", "Уникуб", разнообразные пазлы, игры-шнуровки, пособия по методике Зайцева, математические задания и множество других специальных упражнений.

Считается, что развивающие игры — это головоломки; логические игры с кубиками; иногда сюда же относят занятия, развивающие мелкую моторику рук; игры, закладывающие основы чтения и письма; пособия, расширяющие кругозор малыша и повышающие его эрудицию. На самом же деле круг развивающих игр гораздо более широк: они включают в себя практически всю окружающую среду, в которой живет и которую познает ребенок.

Схожее определение встречается иногда и в педагогической литературе, где утверждается, что игра — это основной вид деятельности ребенка. Это не совсем верно. Правильнее было бы сказать, что вся жизнь малыша — это игра. Ребенок не мыслит себя вне игрового пространства, созданного его воображением. Он прокладывает настоящие дороги по бескрайней целине тарелки с кашей, всерьез беседует со сказочными существами, силуэты которых видятся ему в трещинах на обоях и пятнах на потолке. Малыш верит, что вдоль весеннего ручья расположилось волшебное царство, которое населяет крохотный народец, а игрушки, стоит лишь закрыть глаза, оживают и вскакивают со своих мест...

Обучение ребенка вообще не может проходить вне игры, а любая детская игра, спокойная или активная, групповая или индивидуальная, сюжетно-ролевая или словесная, в итоге становится развивающей. Для этого лишь нужно, чтобы родители определили, какие способности и навыки ребенка могут развить игры и какой дидактический материал поможет эти навыки закрепить.

Многие почему-то думают, что развивающая игра непременно должна планироваться заранее и проходить под руководством и при непосредственном участии взрослого. Однако наибольшую пользу приносит ребенку как раз спонтанная игра наедине с

собой или в компании сверстников, когда малыш сам, по своей инициативе приступает к тому или иному виду деятельности, сам проводит наблюдения, делает выводы, пытается применить на практике свои навыки и умения.

Спонтанная игра стимулирует фантазию, развивает творческие способности; самостоятельно общаясь со сверстниками, постигая непростые законы детской субкультуры, малыш приобретает и столь необходимые ему социальные навыки. И даже если кажется, что малыш попусту тратит время, катая по полу машинки, или просто сидит, мечтательно глядя в одну точку, не стоит отрывать его для более "полезных", как представляется родителям, дел. А вот когда ребенок просит поиграть с ним, нельзя отказываться, ссылаясь на занятость: домашние дела никогда не заканчиваются, а детство так мимолетно!

Очень часто от родителей двух- или трехлетних малышей приходится слышать: "Да он и не играет. Посидит минут пять и уходит". Чем младше ребенок, тем ниже его способность концентрировать внимание, тем меньше времени он способен заниматься одним видом деятельности. Поэтому не стоит особо переживать, если на подготовку затрачивается гораздо больше времени, чем на саму игру. "Урок" с двухлеткой может длиться и пять минут, и три, а иногда и всего-то чуть больше минуты.

Бывают периоды, когда дети вообще отказываются играть в развивающие (логические и словесные) игры. Например, между двумя и тремя годами малыш начинает осознавать себя как самодостаточную личность. В это время он открывает для себя радость самостоятельной игры и способен часами увлеченно возиться с куклами или машинками. А четырехлетний, впервые обретя настоящих друзей во дворе или в детском саду, с удовольствием присоединяется к ребячьей компании. И тогда совершенно бесполезно пытаться увлечь его "Уникубом" или другими играми.

Некоторые родители воспринимают новые увлечения малыша чуть ли не драматически: "перестал соображать", "ничем не интересуется" и т. д. На самом деле нет никаких оснований для подобных опасений. Если не торопить события, через некоторое время, самостоятельно усвоив для себя что-то новое и важное, ребенок вновь с удовольствием вернется к развивающим играм.

Встречаются и дети, которые как будто вообще ими не интересуются. Как правило, это артистичные, мечтательные натуры, предпочитающие проводить время в мире своих фантазий. Такие дети очень ранимы, их нервная система крайне хрупка. Если заставлять "романтика" быть как все, требуя

совершенно не свойственного ему интереса к логическим играм и тяги к энциклопедическим знаниям, можно разрушить его тонко организованный душевный мир. Возможно, он чуть позже сверстников научится читать и считать, а может быть, и всегда будет слабоват в математике. Но зато со временем он может проявить себя в литературе, музыке, рисовании или другом виде творчества.

Впрочем, даже если кажется, что малыш уже не будет играть в ту или иную игру, не надо спешить отказываться от пособий и материалов, в том числе и самодельных. Они могут пригодиться, когда некоторое время спустя ребенок захочет еще раз "повторить пройденное".

Рассмотрим теперь некоторые особенности поведения взрослых. Бывает так, что им порой трудно удается выдержать игровой тон. При малейшей неудаче или заминке в процессе игры они начинают проявлять нетерпение или, хуже того, раздражительность. Этого нельзя допускать. Игра может быть игрой лишь в том случае, если сразу же отказаться от роли наставника и держать себя с малышом на равных, не боясь уронить свой авторитет и отступить от заранее намеченного плана, а также не забывать вместе с ребенком восхищаться его открытиями, радоваться даже самым маленьким успехам.

Если в игре принимает участие несколько детей, надо устроить так, чтобы каждый из них хотя бы один раз выиграл. Если у вас есть желание и возможность наградить победителей, вы должны предусмотреть для них абсолютно одинаковые призы. В играх, где дети должны разделиться на команды, надо проследить, чтобы силы были распределены более или менее равноценно. Если дети совсем маленькие, желательно, чтобы в каждой команде был один взрослый.

Дошкольные годы летят очень быстро. Вроде бы малыш совсем недавно учился ходить и произносить первые звуки — и вот уже завтра он идет в первый класс. Постарайтесь не упустить эти короткие, но такие счастливые годы раннего детства. Заполните каждый день ребенка интересными событиями, новыми открытиями, познавательными играми. Пока есть время, не стоит торопить малыша, заменяя веселые игры скучными уроками, ведь все хорошее, что будет заложено в детстве, непременно даст благодатные всходы.

Глава 1

С первых шагов

Что такое "раннее развитие ребенка", сегодня уже никому объяснять не надо, хотя дискуссии об этом ведутся постоянно. Многие известные авторы (Доман, Сузуки, Лупан, Зайцев, Никитины, Тропп и др.) утверждают, что такое развитие — не раннее, а как раз своевременное, ведь традиционная педагогическая наука, основанная на опыте прошлых веков, безнадежно отстала от современных методик.

Исходя из этого дается еще одно определение упомянутому термину — это интенсивное развитие способностей ребенка в раннем возрасте (до 2—3 лет). Естественно, такой подход, мягко говоря, далек от традиционных "детсадовско-школьных" методов обучения, что, вероятно, продиктовано ускоренным развитием нынешнего юного поколения.

Итак, раннее развитие — это:

• особая среда, наполненная необычными интересными объектами для разглядывания и изучения всеми органами чувств;

• разнообразнейшие игрушки (во многих случаях из простейших подручных материалов), дающие множество тактильных, зрительных, звуковых, обонятельных ощущений;

• неограниченная физическая активность, которой способствуют специально оборудованные уголки в комнате малыша. Они дают ему возможность раньше и лучше овладеть своим телом, стать сильнее, крепче, чувствовать себя безопаснее;

• различные игры и упражнения, нередко сделанные или придуманные родителями с учетом интересов и возможностей ребенка.

Вот с них и можно начать.

Простые игры для ускоренного развития малыша (12—15 месяцев)

Толкни игрушку

Годовалые дети любят толкать разные предметы. Им нравится наблюдать за движением и осознавать, что это именно они заставляют объект двигаться. Игры, связанные с толканием предметов, помогают детям ощутить свою силу и власть над ними. Это отличный способ развития координации движений и уверенности в себе.

Выберите несколько нетяжелых предметов, которые можно толкать, — мягкую игрушку, машинку на колесах и т. п.

Произнеся "раз, два, три — толкаем!", толкните одну из игрушек вперед. Продолжите считать, побуждая малыша толкать. Если ребенок целый день твердит слово "т'и" ("три"), значит, игра ему понравилась.

Сенсорные и моторные нейроны необходимо тренировать с самого раннего детства, иначе у взрослого они будут недостаточно "пластичными", чтобы помогать ему приспосабливаться к различным жизненным обстоятельствам.

Больше заботы и ласки

Сядьте с ребенком на пол, положив рядом его любимые мягкие игрушки. Возьмите одну из них на руки и покачайте, говоря ласковые слова, например: "С тобой так весело играть", или "Мне так нравится твой мех", или "Я так люблю обнимать тебя".

Теперь то же самое предложите сделать малышу. Дайте ему игрушку и попросите покачать и приласкать ее. Продолжайте игру, пока ребенок проявляет интерес. Вскоре вы заметите, что он играет уже самостоятельно.

По мнению психиатра Брюса Перри из Медицинского колледжа Бейлора, если ребенку в первые годы жизни не хватает заботы и ласки, в дальнейшем у него могут возникнуть трудности во взаимоотношениях с близкими людьми.

Попищим

Потренируйтесь петь свои любимые песни тонким голосом.

Прижав ребенка к себе, пропойте ему какую-нибудь песню

сначала обычным голосом, а затем фальцетом. Во втором случае внимание ребенка становится более устойчивым. Произнесение слов фальцетом особенно концентрирует внимание, а потому это хороший способ помочь ребенку понять важность речи.

Ползком к игрушке

Когда ребенок начинает ползать, это движение всячески следует поощрять, превращая его в игру.

Положите в дальнем конце комнаты игрушку. Опуститесь на пол и двигайтесь к ней ползком. Затем возьмите ее в руки и притворитесь, будто сама игрушка говорит: "Ползи сюда, (имя ребенка), и возьми меня".

Если ребенок уже может ходить, поместите игрушку повыше, чтобы он попытался приподняться и дотронуться до нее.

В тканях организма содержатся элементы, служащие необходимым сырьем для формирования связей между клетками мозга.

Одной из причин, почему некоторые дети начинают ползать и ходить раньше других, является то, что у них раньше вырабатываются эти вещества.

"Раз, два, три —бум!"

Усадите ребенка на колени лицом к себе. Скажите: "Раз, два, три — бум!" — и очень аккуратно прижмите его лоб к себе.

С теми же словами осторожно прижмите к себе нос ребенка.

Продолжайте прижимать к себе разные части тела малыша — локти, колени, щеки, уши, подбородок, каждый раз произнося слово "бум".

Прикосновение стимулирует выделение мозгом важных гормонов, способствующих росту ребенка. Наша любовь — не только ключ к созданию нерасторжимых уз между нами и малышом; ее проявления влияют также и на формирование нервных связей.

Пожалеемся

Возьмите ребенка на руки и, покачивая его, пойте колыбельные или другие успокаивающие песенки вроде "Баю-баюшки-баю". Раскачивающие движения успокаивают малыша и укрепляют доверие между ним и мамой. Пропев последнюю строчку песни, крепко прижмите ребенка к себе.

Недавние исследования показали, что прослушивание музыки

развивает образное мышление — способность анализировать образ, а затем синтезировать его. Такой подход лежит в основе математики, инженерии и других дисциплин.

«Ку-ку»

Эта игра не только забавляет ребенка, она очень важна для развития его мозга. Играть в нее можно по-разному:

- закрывая глаза руками;
- прикладывая к лицу полотенце;
- прячась за дверью или шкафом, а потом выглядывая оттуда;
- закрывая малышу глаза его же руками, а потом убирая руки;
- пряча игрушку под покрывало, а затем стягивая его.

Нарисуйте фломастером на большом пальце руки подобие лица и спрячьте его в кулак.

Каждая игра в прятки способствует появлению новых ассоциаций или закреплению уже сформированных, усложняя и упорядочивая ту сложную систему связей, которая большей частью сохранится в мозгу на всю жизнь.

Ладушки

Такие игры развивают координацию движений, учат подражать действиям взрослых. Произнесите слова, произведите необходимые действия, затем сопроводите их действиями ребенка (возьмите его ладошки и хлопайте ими), а после побудите ребенка к самостоятельному выполнению движений по словесной команде:

Ладушки, ладушки,
Где были? У бабушки. И т. д.

Аналогичным образом формируйте связь между словами "до свидания" (сначала помогайте ребенку махать рукой, затем пусть машет самостоятельно); "дай ручку" (пусть дает руку по просьбе взрослого, сначала с помощью, затем самостоятельно); "ко-ко-ко" (покажите ему, как стучать пальчиками по столу: "курочки клюют зерна").

Когда ребенок освоит перечисленные игры, разучите более сложные их варианты по тому же алгоритму: выполнение движений с помощью взрослого, затем самостоятельно.

Мы ножками топ-топ-топ,

А в ладошки хлоп-хлоп-хлоп!
(Хлопайте в ладошки, стучите ножками.)
Все захлопали в ладошки
Дружно, веселее.
Застучали наши ножки
Громче и быстрее.
(Хлопайте в ладошки, стучите ножками.)
Мы топаем ножками,
Мы хлопаем ручками,
Качаем головой.
(Повторяйте движения вместе с ребенком.)

Чтение

Привить ребенку любовь к чтению можно разными способами, например:

- поощряйте игры с книгами из твердого картона или с книжками-игрушками;

- указывая на картинки, называйте изображенные предметы;

- пойте песенки из книг;

- при чтении варьируйте тембр голоса, используйте мимику или как-то иначе поддерживайте интерес ребенка к тексту и книге;

- читайте чаще, но недолго.

Читая или рассказывая ребенку сказки, мы помогаем развитию его мышления и способствуем тому, что книги у него начинают ассоциироваться с тем, что он больше всего любит, — с голосом и близостью мамы или папы.

Игры для язычка

Цель: тренировать артикуляционный аппарат — с полутора лет.

Читая, произносите выделенные слова вместе с малышом:

На лугу паслась корова: "Му-у-у, му-у-у".
Полосатый шмель летел: "З-з-з, з-з-з".
Летний ветерок подул: "Ф-ф-ф, ф-ф-ф".
Колокольчик зазвенел: "Динь-динь-динь".
Стрекотал в траве кузнечик: "Тр-р-р, тц-с-с".
Еж колючий пробегал: "Пх-пх-пх".
Птичка маленькая пела: "Тиль-ль, тиль-пь".
И сердитый жук жужжал: "Ж-ж-ж, ж-ж-ж".

Малыш может сначала слушать, затем пытаться повторять. Не стоит добиваться сразу точного воспроизведения звуков: артикуляционный аппарат у детей развивается индивидуально и постепенно.

Зарядка для язычка

Цель: тренировать артикуляционный аппарат — с полутора лет.

Сядьте напротив ребенка и, произнося соответствующие слова, выполняйте следующие действия. Малыш должен сначала смотреть, а затем пытаться их повторить:

Погулять язык собрался *(откройте рот),*
Он умылся *(кончиком языка быстро* проведите по верхним зубам),
Причесался *(несколько раз проведите языком между верхними и нижними зубами,*
высуньте вперед и спрячьте его обратно),
На прохожих оглянулся
(проведите языком по губам),
Вправо, влево повернулся
(*поверните язык в указанную сторону*),
Вниз упал, наверх полез
(*опустите язык вниз и поднимите вверх*),
Раз — и в ротике исчез
(*спрячьте язык во рту*).

При этом нужно учитывать, что малыш воспринимает действия зеркально, поэтому, произнося "влево", поворачивайте язык вправо и наоборот. Можно записать текст на магнитофон — тогда можно полностью сосредоточиться на выполнении упражнения вместе с малышом.

Можно также придумать свою сказку о язычке с похожими движениями ("сладкое варенье"; "грибок": язык упирается в верхнее небо, при этом нижняя челюсть опускается — так растягивается уздечка языка; "толчки в стенку": язык упирается в щеку изнутри, затем нужно немного надавить на шишечку, образовавшуюся на щечке снаружи).

Угадай, кто к нам пришел

Материал: игрушки или картинки, изображающие животных.

Вариант 1. Покажите ребенку игрушку или картинку (например, корову) и предложите вспомнить, как она мычит. Ребенок произнесет: "Му-у". Так же и с другими картинками (как гудит машина, как стучит барабан, как пищат мышата и т. д.).

Вариант 2. Предложите угадать по звукоподражанию, кто пришел в гости. "Му-у-у" — кто это мычит? "Мяу-мяу" — кто пришел? А кто спрятался и пищит: "Пи-пи-пи"?

"Ко-ко-ко" — кто теперь?
"Ква-ква-ква" — а это кто?
"Ку-ку, ку-ку" — чей это голос?
"Тик-так, тик-так" — а это что? И т. д.

Меняя высоту голоса, попросите определить, какая мышка (кошка, собачка и т. д.) пищит — большая или маленькая.

Чей это голос?

Цель: рассмотреть изображения животных и их детенышей, научиться подражать их голосам, развивать память.

Материал: игрушки или картинки (мышка и мышонок, утка и утенок, лягушка и лягушонок, корова и теленок, кошка и котенок, собачка и щенок, курица и цыпленок).

Сначала рассмотрите зверушек — не всех сразу, конечно. Расскажите, кто как "разговаривает". Обязательно уточните, что взрослая мама-кошка мяукает громко, а котенок — тоненьким голоском, объясните малышу, что голоса взрослого и детеныша отличаются, например:

— Мяу-мяу — кто это мяукает? А тонким голосом кто мяукает? У мамы-кошки есть детеныш. Он как мяукает? *(Мяу-мяу.)* Как его называют?

—Му-у-у — кто так мычит? А кто у нее детеныш? Каким голосом он мычит? *(Тоненьким.)*

— Ква-ква — чей это грубый голос? А кто квакает тоненько? *(Лягушонок.)* Лягушка большая и квакает грубым голосом, а ее детеныш квакает тоненько. Кто детеныш у лягушки?

Так же обыгрываются и остальные игрушки.

Теперь можно поиграть. Разложите перед ребенком несколько игрушек или картинок со зверушками. Малыш отворачивается, а взрослый мяукает, как взрослая кошка или как котенок (хрюкает, лает и т. д.). Ребенок должен угадать, чей голос он услышал, показать и назвать животное. Можно поменяться ролями с малышом — пусть он тоже помяукает и покудахчет, а мама отгадает, кого ребенок изображал.

Узнай по звуку

Цель: развивать внимание и звуковое восприятие.

Материал: различные игрушки и предметы, которыми можно производить характерные звуки (барабан, колокольчик, ложка, бумага, книга и т. д.).

Предложите ребенку сесть к вам спиной и в это время производите шумы различными предметами. Малыш должен догадаться, что это за предмет, и назвать его, не оборачиваясь.

Шумы могут быть самые разные: можно бросать ложку, мяч на пол, рвать бумагу, ударять предметом о предмет, перелистывать книгу и т. д.

За каждый правильный ответ можно давать ребенку звездочку или фишку. Можно играть с несколькими детьми (тогда появится элемент соревнования).

Упражнения для развития речевого дыхания

Чтобы научиться выговаривать такие звуки, как С, З, Ш, Ж, Р, ребенок должен уметь делать достаточно глубокий вдох. Также эти упражнения помогут в профилактике заикания, глотания звуков и слов.

Одуванчик

На прогулке найдите одуванчик и предложите малышу подуть на цветок так, чтобы слетели все пушинки. Обычно ребенок делает это за 3—4 раза.

Снежинки

Материал: несколько кусочков ваты или маленькие бумажные снежинки, кусочки салфеток.

Покажите, как сдуть снежинки с раскрытой ладони. Ребенок должен повторить действие. Упражнение повторите 2—3 раза.

"Бабочка, лети!"

Материал: 2—3 яркие бумажные бабочки, подвешенные на нитке к чему-либо на уровне лица ребенка.

Задача ребенка — дуть на бабочек, чтобы они летели, не более 10 секунд, с паузами, чтобы не закружилась голова.

Начиная с двухлетнего возраста уже можно придумывать что-то более разнообразное.

Что там такое голубое?..

Цель: развивать речь; этот вариант игры рекомендован для двухлетних ребятишек.

Материал: полая трубка или настоящий бинокль, отрегулированный для глаз ребенка.

Посмотрите в бинокль и скажите:

— Я вижу в бинокль что-то голубое.

Это стул? Нет, это не стул.

Это пол? Нет, это не пол.

Может быть, это мой ботинок?

Да, это мой ботинок...

Теперь предложите малышу посмотреть в бинокль или трубу и повторите игру.

Побуждайте ребенка говорить. После вопроса: "Это стул?" — поправьте: "Нет, это не стул".

Скорее всего, в начале игры он будет отвечать односложно: "Нет", но со временем начнет добавлять и другие слова.

У двухлетних малышей эта игра вызывает смех. Они любят разглядывать вещи, попадающие в поле их зрения. Например, если посмотреть на мишку и спросить: "Это дверь?" — ребенок наверняка засмеется.

Игра помогает развивать навыки мышления.

Согласованность движений

Это папа

Эта игра — прекрасный повод для того, чтобы поговорить обо всей семье. По мере чтения стишка поднимайте именно тот палец, о котором говорится в данный момент. Дойдя до последней строчки, поднимите сразу все пальцы, изображая семью.

Это папа — самый сильный *(большой палец).*

Это мама — средь детишек *(указательный).*

Это братик — он высокий *(средний).*

Это сестренка — она поменьше *(безымянный).*

А это наш малыш — он еще подрастет *(мизинец).*

Вот и вся наша семья. *(Все пять пальцев вместе. Сосчитайте их: 1, 2, 3, 4,* 5.)

Координация движений

вверх — вниз, влево — вправо

Вначале прочитайте малышу стишок, сопровождая слова действиями, —- малыш должен повторять. Если он еще слишком мал, чтобы делать это самостоятельно, посадите его на коленки, возьмите за руки и помогите координировать движения.

В дальнейшем старайтесь только читать текст, чтобы малыш выполнял действия самостоятельно.

Рано утром на полянке
Так резвятся обезьянки:
Правой ножкой топ, топ!
Левой ножкой топ, топ!
Руки вверх, вверх, вверх!
Кто поднимет выше всех? *(Встаньте на носочки и тянитесь вверх.)*

Еще один стишок:

Вверх до неба,
Вниз до травки.
Вверх до неба,
Вниз до травки.
А теперь покружились
И вниз повалились.

Поднимайте и опускайте руки или приседайте (для детей постарше), как сказано в стишке, затем, когда дойдете до пятой строчки, покружитесь. Дойдя до шестой строки, резко сядьте на пол и скажите: "Бух!"

Открой — закрой

Маленькие дети очень любят открывать и закрывать разные баночки, коробочки. Это можно использовать в развивающих целях.

Поставьте перед ребенком несколько баночек разного размера и формы. Предложите открыть все баночки, а затем снова закрыть, правильно подобрав крышки. Если крышки

закручиваются, следите, чтобы малыш крутил крышку, а не банку.

Учимся различать цвета

Вырежьте по контуру конфеты разной формы. Можно взять для этого цветной картон или просто закрасить белый. Сначала используйте основные цвета, а затем и их оттенки. Приготовьте кар-

тонные тарелки такого же цвета и устройте праздник для кукол: положите перед каждой игрушкой разноцветные тарелки и вместе с ребенком раскладывайте угощение — кладите на тарелки конфеты того же цвета.

Подбери по цвету

Материал: набор фломастеров с колпачками того же цвета.

Фломастеры лучше купить толстые. Сначала откройте их и попробуйте на бумаге, как они рисуют (не забывайте называть ребенку цвета), а затем закройте. Колпачки нужно надевать на фломастер соответствующего цвета, например: "Это какой фломастер?" — "Розовый". — "А где же у нас розовый колпачок? Давай приложим колпачок к фломастеру — такой же цвет, розовый?"

Свойства и признаки предметов

Хлоп-шлеп

Показывайте или называйте ребенку различные предметы: кошка, чашка, шкаф, собака, человек и т. д.

Вариант 1. Предложите малышу хлопать в ладоши тогда, когда встретится слово, обозначающее,

например, одушевленный предмет (что-то живое), и шлепать по коленям тогда, когда называют неодушевленный предмет (что-то неживое). Постепенно уменьшайте интервал между словами.

Вариант 2. Хлопайте в ладоши тогда, когда называют животное, и шлепайте по коленкам, когда называют, например, посуду.

Вариант 3. Хлопайте в ладоши, когда называют что-то мягкое, и шлепайте по коленям, когда называют твердое. (Вата, шапка (и другая одежда), полотенце, листок, помидор... — мягкие.)

Таким образом можно закреплять представления о свойствах предметов.

Найди пару

Цепь: развивать зрительную память, запоминать цвета.

Подберите несколько пар носков, рукавичек или обуви. Возьмите один носочек, а остальные отложите в сторону. Дайте выбранную вещь ребенку и предложите найти другую такую же: "Ай-ай-ай! Все носочки перепутались, помоги мне собрать их".

Если малышу будет трудно это сделать, помогите ему. Например, обратите внимание на отличительные признаки — цвет, элементы узора, размер и т. п. Дайте ему другой предмет и посмотрите, сумеет ли он найти пару.

что лишнее?

Картонную карточку разделите на четыре части, в три окошка наклейте предметы, относящиеся к одной смысловой группе, а в четвертое — і ред-мет из другой группы (транспорт и здание; животные и игрушка; посуда и книга и т. п.). Чем старше ребенок, тем ближе по смыслу должны быть категории. Например, три фрукта и овощ, три машины и самолет; шапка, шарф, варежки и сапоги; три диких животных и одно домашнее.

Величина и объем предметов

"входит и выходит"

Вспомните, как ослик Иа клал остатки воздушного шарика в горшок и приговаривал: "Входит и выходит — замечательно выходит"? Подберите коробочки, баночки и игрушки разного размера. Размеры игрушек не должны совпадать с размерами коробочек и баночек.

Предложите ребенку игровую задачу — найти каждой игрушке домик. Разумеется, малышу надо проверить, в какой домик она может поместиться. Действия должны сопровождаться словами: "Не помещается потому, что коробка меньше зайчика, давай найдем коробку побольше"; "Не проходит

шарик — слишком узкое горлышко, давай поищем баночку большего размера".

Игры с предметами

Уже в годовалом возрасте малыши начинают интересоваться окружающими предметами. И для того чтобы помогать ребенку познавать мир, вовсе не обязательно покупать дорогостоящие пособия и игрушки или тратить массу времени на их изготовление — достаточно использовать элементарные подручные материалы.

Достаньте из шкафов все кастрюльки, мисочки и чашечки разного размера. Можете составить из них пирамидку или, наоборот, сложить одну в другую. Ребенок получит огромное удовольствие, играя посудой.

Покажите, как складывать миски и чашки в ряд, вверх дном, одну в другую и т. д. Скорее всего, ему захочется не только перебирать посуду, но и погреметь ею. Не мешайте ему, а вместе терпеливо исследуйте, какой звук издают предметы разного размера, сделанные из различных материалов.

Игры следует чередовать, постепенно увеличивая степень сложности. Очень понравится малышу переливание жидкости из одной емкости в другую. Для такой игры подойдут небольшие небьющиеся чайники и леечки.

Сначала налейте в чайник воду чашечкой из миски, а потом разлейте из чайника в чашечки. Можно переливать воду из большой миски в маленькие с помощью ложки.

Также можно предложить малышу пересыпать из одной

емкости в другую с помощью ложки или маленькой чашечки разные сыпучие продукты. Для этих целей подойдут манная крупа, рис, гречка. Не забывайте объяснять ребенку свои и его действия, называть вслух предметы, которыми он играет, и, конечно же, хвалить его за умелые действия,

игра с коробками

На крышке коробки вырежьте разные геометрические фигуры (кружки, квадраты, треугольники, прямоугольники). Дайте ребенку эти фигуры и посмотрите, сумеет ли он вставить их в соответствующие отверстия в крышке коробки. Для этой игры можно использовать также детали деревянного конструктора.

что плавает?

Цель: познавать свойства предметов.

Налейте в большую миску или таз воду. Приготовьте несколько предметов, сделанных из различных материалов: кусочки пробки, веточки, металлическую ложку, пластмассовую чашку и т. п. (для одного занятия используйте не более 3—4 материалов). Предложите малышу угадать, какой предмет утонет, а какой будет плавать. Затем позвольте ему бросить их все в воду и поиграть с ними. Во время игры расскажите о каждом из них: "Эта кукла сделана из пластмассы, она пластмассовая. Пластмасса очень легкая, поэтому не тонет, а плавает. Эта ложка из металла. Она металлическая. Металл тяжелый, поэтому он тонет".

После игры предложите ребенку вынуть все предметы из воды и протереть каждый салфеткой.

строим дорогу

Цель: познакомиться с понятиями "широко — узко".

Постройте вместе с ребенком несколько домиков или гаражей из деревянного конструктора. Затем сделайте несколько дорожек разной ширины — обозначьте их кубиками с обеих сторон. А теперь проверьте, по какой дорожке сможет пройти кукла или машинка: "Ой, не помещается, слишком узко. Посмотри, какая дорожка шире? Эта машинка широкая, ей нужна широкая дорожка".

Как видите, играть с малышом — занятие увлекательное, особенно если его разнообразить, задействовав собственную фантазию. Но самое главное, надо помнить, что раннее развитие — это активность родителей по отношению к малышу в первые годы жизни, это непрерывный процесс и кропотливый труд, требующий постоянного творческого напряжения. А еще раннее развитие — это самый короткий и успешный путь к взаимопониманию с маленьким человеком. Удовольствие непременно будет обоюдным.

Глава 2 Ребенок и окружающий мир

Для маленького человечка мир, в который он недавно вошел, кажется необъятным, полным загадок и таинственных явлений. Все ему хочется узнать, осмыслить, ко всему прикоснуться, почувствовать форму предметов, прислушаться к новым звукам. Вот мама показывает крохе картинки в книжке: "Это машина, а это автобус. Вот лимон, а здесь апельсин..." Или раскладывает на полу карточки настольной игры: "Это пожарник, а это — пожарная машина" и т. д.

И все же как ни хороши умные книги и домашние игры, они дают малышу лишь ограниченное представление об окружающем мире. Куда интереснее мир живой, наполненный движением, множеством оттенков цветов и запахов.

При правильном подходе развивающим для малыша может стать любое занятие, прогулка или поездка. Для него все вокруг — это одна огромная развивающая среда. Важно лишь уметь пользоваться ею для развития ребенка.

Развивает природа

Даже двор, где вроде бы все знакомо, каждую минуту дарит малышу массу новых впечатлений и ощущений. Вот солнышко коснулось лучиком лица — тепло. Набежала тучка, подул ветерок — стало прохладно. Залаяла собачка, проехала машина, защебетала птица в ветвях деревьев... А можно так организовать прогулку, чтобы этих впечатлений было еще больше. Вот лишь несколько примеров.

игра по дороге в парк (2—7 лет)

Если долго идти по улице, волей-неволей останавливаешь взгляд на проезжающих машинах. Папа предлагает игру: "Выбирай, какого цвета твои легковушки?" Папа за время пути насчитал всего четыре синих машины, а малыш — восемь красных.

С ребенком постарше можно играть по-другому: "Решай, кому отдашь машину, которая сейчас появится из-за поворота?" Папе достался грузовик, и он будет возить кирпич, чтобы строить дачу, малышу — красивая голубая машина, а маме — целый автобус. Мама довольна — поедем в лес по грибы большой компанией или к бабушке в деревню. А вот кого приглашать, пусть решает сам малыш.

настроение (2—7 лет)

В парке хорошо бы настроиться на гармоничный контакт с окружающей природой. Можно постоять, послушать пение птиц, спросить, о чем они поют. Может, птицы радостно приветствуют именно вашу дружную семью?

"к кустику беги!" (1,5-4 года)

Устройте перебежки. Мама командует: "Раз, два, три — к березе беги!" Папа и малыш бегут, взявшись за руки. Добежав, папа может спросить: "А как ты узнал, что это береза?"

Можно с мамой спрятаться от папы за кустом и кричать: "Ау! Ищи нас, мы спрятались за кустом!" В этом случае приобретение навыка ориентировки в пространстве сопровождается яркими звуковыми впечатлениями, ребенок незаметно для себя точно называет объекты, определяет свое местоположение: около куста,

за дубом, под березой.

кто чей родственник? (4—7 лет)

Предложите малышу найти как можно больше родственников березы (дуба, яблони и т. д.) — "бабушку", "дедушку" (старые деревья), "сестер", "детей" — и объяснить свой выбор. Выполняя задание, ребенок сначала объединяет деревья по родовому признаку (в данном случае все они березы), а затем среди похожих находит отличия (старые — молодые, большие — маленькие, толстые — тонкие).

о чем думает дерево? (4—7 лет)

Можно наблюдать за изменениями, происходящими в течение года с различными объектами: поляной, деревом, кустарником, птицами. Как они меняются? Предложите ребенку зарисовывать все перемены в альбоме. Важно, чтобы при помощи карандашей или красок дети не только фиксировали свои наблюдения, но и выражали эмоции. Предложите, например, определить настроение дерева, кустарника в разную погоду. О чем они думают? Как мы можем с ними общаться?

кто бы это мог быть? (3—7 лет)

Для развития ребенка в процессе игры очень важно задействовать все органы чувств. Предложите малышу найти дерево с самой гладкой и самой шершавой корой, погладить его с закрытыми глазами и ответить на вопрос: "Представь, что ты гладишь животное. Кто бы это мог быть?"

"чур, у дерева!"

Перед началом игры выберите ведущего с помощью считалки. Малыши с удовольствием расскажут любимый стишок-считалку, выученный в детском саду, например такой:

Шла машина темным лесом
За каким-то интересом.
Инте-инте- ин терес,
Выходи на букву "с".
Бубенчики,бубенчики,
Летели голубенчики
По утренней росе,

По зеленой полосе.
Сели на сарай.
Беги, догоняй!

Тот игрок, на кого попадает последнее слово, становится ведущим. Он выходит на середину полянки. Остальные располагаются возле деревьев. Каждое дерево, у которого разместился игрок, пометьте яркими ленточками — только эти деревья будут участвовать в игре. Затем игроки начинают перебегать от дерева к дереву. Задача ведущего — подбежать к дереву, не занятому ни одним из игроков. Тот, чье место заняли, становится ведущим.

что исчезло? (3—7 лет)

Разложите на земле несколько разных камешков, шишки, сухие листья и другой материал. Предложите ребенку их запомнить, а затем отвернуться или закрыть глаза. В это время уберите один из предметов или поменяйте их местами. Задача ребенка — определить, что именно убрано, что изменилось. Чем больше вы используете предметов и чем меньше они отличаются, тем сложнее задача.

Гуляем и развиваем. Несколько советов

Во время прогулки надо непременно рассказывать ребенку обо всем, что встречается на пути, что известно из собственного опыта. Очень важно делать это с готовностью и любовью, вкладывая в интонацию восхищение даже неприметными

деталями. И не стоит задумываться о том, все ли поймет малыш. Непременно поймет и многое запомнит, даже если он совсем маленький! Новые слова осядут пассивным словарным запасом, и очень скоро он выговорит все, что слышал, удивляя вас полученными знаниями.

Маме можно заранее подобрать и выучить коротенькие стихотворения о полевых цветах, птицах, насекомых, временах года, солнышке, дождике, ветре. Такую подборку можно брать с собой и на прогулку. Хороши также всевозможные пословицы, скороговорки и т. д. Это важный литературный материал для самых маленьких, своего рода звуковая игрушка. Таких народных присказок множество, например:

"Божья коровка, полети на небо...",
"Солнышко-ведрышко, выгляни в окошко...",
"Дождик, дождик, посильней, чтобы было веселей..."

или вот такая:

Улитка, улитка, покажи рога! Дам кусок пирога.
Пышки, ватрушки, сдобной лепешки... Высуни рожки!

Или присказка о бабочке:

Бабочка-коробочка,
Полети на облачко,
Там твои детки —
На березовой ветке.

О грибе:

Боровик, боровик,
Красная головка,
Покажись, боровик,
Дам тебе морковку

Лучше гулять в разных местах: сегодня в парке, захватив с собой булочку для голубей, а завтра отправиться к ближайшему пруду, роднику, речушке. Да и в большом городе всегда можно отыскать не слишком отдаленный уголок для общения с природой.

В поисках новых впечатлений можно просто побродить по городу. Даже небольшой городок с его старинной архитектурой и парками, мостами и площадями, соборами и церквушками может стать интереснейшим объектом для маленького исследователя. Пройдитесь с ним по историческому центру, обратите внимание на фасады домов и их украшение, на колонны и ступени старинных зданий. А малышу постарше можно предложить выступить гидом.

Интерес к природе появляется у малыша уже тогда, когда он, сидя в коляске, смотрит на голубое небо, щурится от яркого солнышка, наблюдает за птичками. Уже в этот период у него возникает желание приблизиться к объекту и вступить с ним в прямой контакт. Поэтому, когда появляется возможность потопать ножками к яркому цветку или покормить плавающих в пруду уток, любознательность проявляется в полной мере.

При правильном воспитании малыш чуть ли не ежедневно узнает новое, и это занятие ему никогда не наскучит. Родителям надо лишь направлять неуемную энергию ребенка в нужное русло, давая пищу уму. Поэтому рекомендуется не только знакомить малыша с чем-то интересным, но и стимулировать проявление личной инициативы, стремление исследовать и познавать окружающий мир.

Б возрасте двух-трех лет ребенок радуется появлению снега зимой и распускающимся весной листочкам, летом любуется цветами, а осенью с удовольствием шуршит опавшей листвой и собирает желуди и шишки. Конечно, причинно-следственную связь между природными явлениями и временем года он пока не улавливает и даже не задумывается над этим, считая, что так и должно быть. А вот родителям все-таки желательно в доступной форме рассказывать ему о смене сезонов, о жаре и морозах, обращая внимание на особенности погоды, присущие той или иной поре.

Вызывает у детей интерес и такое природное явление, как гроза. Ведь это не просто дождь, барабанящий в окошко, но и громовые раскаты, небо, озаряемое яркими вспышками. Реакция может быть неоднозначной: от испуга до радости, словно это не молнии, а праздничный салют. В любом случае ребенку надо

пытаться объяснить суть происходящего.

Можно, например, взять два каких-нибудь металлических предмета (миски, игрушечные машинки и т. п.) и ударить ими друг о друга. Естественно,

раздастся стук или легкий звон. Расскажите ребенку, что тучек на небе бывает слишком много и, когда им тесно, они сталкиваются, в результате чего гремит гром, а к тому же еще и молния сверкает. Объясните, что бояться грозы не стоит, но, когда на улице льет дождь и гремит гром, лучше все же находиться дома.

Детям постарше можно подробнее рассказать о правилах поведения во время грозы: нельзя купаться в открытых водоемах, прятаться под одиноко стоящим деревом и вообще, при первых признаках надвигающейся непогоды стоит поискать надежное укрытие.

Отвечайте почемучке!

Любознательные дети уже в два-три года становятся заядлыми почемучками. Многие их вопросы относятся именно к явлениям природы: "Куда улетают птицы осенью?", "Почему снег такой холодный, а солнце горячее?" и т. д. Так проявляется интерес малыша: он внимательно рассматривает что-то заинтересовавшее его, экспериментирует, самостоятельно проводит опыты и пытается узнать у взрослых что-то новое.

Запомните: ни в коем случае не следует отмахиваться от ребенка, проявляющего всего лишь здоровое любопытство, или сочинять разные

небылицы. Лучшее средство утолить его интеллектуальный голод — серьезно рассказать о законах природы, ведь в этот период умный взрослый является для малыша основным источником информации.

Если у ребенка возникли вопросы, тут же дайте на них точный и правильный ответ (кстати, дети порой могут поставить в тупик даже самого эрудированного взрослого!), и не надо стесняться своей неосведомленности. Лучше достать детскую энциклопедию, справочник и вместе расставить все точки над i. Дети наверняка будут рады совместным занятиям и надолго запомнят полезную информацию.

Не менее важно объяснять, что природа живая. Маленькие естествоиспытатели немедленно делают вывод: если она живая, значит, чувствует и испытывает то же самое, что и люди. Дети часто интересуются, больно ли цветку, если его срывают; что чувствует ягодка, когда ее едят; где спит солнышко. Можно говорить о том, как устроена природа, а можно сочинить какую-нибудь забавную историю, но в любом случае ребенку надо дать понять, что с природой следует обращаться бережно.

Дети впитывают все как губка: что посеешь в их души, то и пожнешь. И конечно, важен личный пример — если взрослые говорят одно, а делают другое, ребенок просто потеряет веру в их слова. Самое лучшее — объединить интересы и вместе

с детьми умножать взаимный багаж знаний о природе, растениях и животных. Детские вопросы можно даже разделить на группы.

Солнце. Спросите (а затем объясните), чем отличается зимнее солнце от летнего. Какого цвета оно бывает днем, где находится на небе и что происходит с ним во время заката? Чем отличается день от ночи?

Ветер, Каковы его свойства (дует, теплый или холодный,

сильный или слабый, невидимый или заметный)? Что происходит с деревьями и растениями, когда дует ветер?

Дождь. Что свидетельствует о приближении дождя? Какой он на ощупь? В какое время года чаще всего идут дожди? Зачем они нужны? Что затем появляется на земле и на дорогах? Какие еще бывают виды осадков?

Развивает дом

Комнаты. О роли домашней среды в развитии ребенка написано много. Все верно: чем больше возможностей для развития мы предоставим ребенку, тем лучше он будет развиваться. Географические карты и плакаты, всевозможные азбуки и счеты, картинки с подписями и репродукции картин на стенах дают ту информацию, которую ребенок получает даже без родительского вмешательства. Добавьте к этому хорошие развивающие игры и соответствующие возрасту игрушки, карандаши и краски, пазлы и головоломки, которые хранятся в пределах досягаемости для маленьких детских ручек, — и мы получим типичную предметно-развивающую домашнюю среду.

Однако можно посмотреть на эти вещи и под другим утлом: любой предмет в доме, любое совместное занятие, будь то игра или приготовление пищи, могут дать много новой информации.

Если в доме в прихожей стоит большое зеркало, щетки для одежды и обуви под рукой, а мама и папа, выходя из дому, всегда чистят обувь и проводят некоторое время перед зеркалом, приводя себя в порядок, то и малыш с самого раннего возраста будет им подражать. Постепенно у ребенка сформируется представление о культуре внешнего вида, появятся такие качества, как трудолюбие, аккуратность, самостоятельность.

В принципе, надо стараться не делать за малыша то, с чем он может справиться сам. Пусть немного повозится, доставая мячик из-под дивана, а затем сообразит, что его можно достать при помощи игрушечного меча или лопатки на длинной ручке. Пусть проведет несколько минут за застегиванием пуговиц на рубашке или завязыванием шнурков. Или достанет белье из стиральной машинки и сложит в таз, а после подаст маме вместе с прищепками. Скажите ему: "Подавай мне по *одной* вещи и по *две* прищепки". Вот и начальные уроки математики! Можете также предложить расставить обувь на обувные полочки: на верхнюю — тапочки, на среднюю — туфли, на нижнюю — кроссовки. Это и первые навыки труда, и опыт предварительной сортировки!

Кухня. Даже кухня может стать отличным местом для пополнения словарного запаса и развития речи. Все ли предметы здесь знакомы ребенку? Знает ли он о назначении той или иной посуды: для чего нужны холодильник, микроволновка, миксер, кофеварка? Можно перечислить всю имеющуюся на кухне посуду: один предмет называет мама, другой — малыш. Затем точно так же обозначить бытовые приборы, мебель и т. д. Так ребенок постепенно не только выучит новые слова, но и научится

обобщать понятия, делить предметы на группы и запомнит, что чашка, тарелка, кастрюля — это посуда; огурец, помидор, капуста — овощи.

Кстати, об овощах. Благодаря яркой окраске фрукты и овощи идеально подходят для изучения цветов. Говорите ребенку: "Это лимон. Он желтый. А это апельсин. Он оранжевый". Дайте малышу несколько лимонов и апельсинов и две мисочки. Пусть он рассортирует фрукты. А еще хорошо разбирать вилки и ложки — помогать маме, раскладывая их в соответствующие ячейки.

В процессе кухонных работ хорошо все время разговаривать с ребенком. Тем для разговоров

очень много: где и как растут фрукты и овощи, что мы кладем в борщ, из чего варим компот, как получается растительное масло, какие бывают соки, из чего и как пекут хлеб, какие продукты делают из молока... Такие познавательные диалоги не только развивают речь, но и расширяют знания малыша об окружающем мире.

Можно выдать ребенку набор кухонных судочков, тех самых, которые вставляются один в другой наподобие матрешки. Это отличная развивающая игрушка! С ее помощью малыш сделает важное открытие: маленький судок можно вставить в большой, а вот большой в маленький не поместишь, как ни старайся. Надевание и снимание крышек с судков — тоже занятие полезное. И не забывайте обращать внимание ребенка на размер лоточков: этот большой, тот маленький, а вот этот еще меньше, самый маленький.

Поощряйте желание малыша помогать готовить пищу. Посильная работа найдется даже для самых маленьких помощников. Например, предложите ребенку очистить отварные яйца и картошку в мундире или посыпать салат тертым сыром, а бутерброды к завтраку украсить кусочками овощей и веточками зелени. Именно на кухне очень просто освоить азы арифметики, если мама, к примеру, попросит малыша: "Принеси мне три моркови и две луковицы. Давай посчитаем, сколько картофелин я очистила. А сколько яблок лежит в этой вазе?"

Можно, накрывая на стол, пересчитывать всех членов семьи: "Папа — один, мама — два, Маша — три. Сколько тарелочек нам надо поставить? А сколько вилок и ложек положить? Для того чтобы испечь этот торт, мы должны взять пять яиц; давай их посчитаем..." Добавьте к этому игры с водой, отгадывание фруктов на вкус, а специй и душистых трав — по запаху и множество других полезных игр.

Развивает транспорт

Для малыша поездка на общественном транспорте может быть не только путешествием, но и развивающей игрой. Неторопливое движение автобуса или троллейбуса даст ребенку возможность лучше рассмотреть то, что происходит за окном, а во время поездки можно поговорить о чем-то полезном — возможно, о самом транспортном средстве, о том, как оно движется, кто им управляет. По ходу движения можно задавать малышу множество вопросов, которые помогут ему научиться размышлять и делать выводы. "Что общего у трамвая и троллейбуса и чего нет у автобуса?" — "Рожки". — "А чем трамвай отличается от троллейбуса и автобуса? Верно, ему нужны рельсы. А чем трамвай похож на метро? А для чего машине необходимы колеса, руль, фары, багажник и др.?"

Расскажите ребенку о профессиях, связанных с транспортом: водитель, вагоновожатый, кондуктор, дорожные рабочие. Рассматривая проплывающие за окошком картины, поговорите и о других профессиях.

Бот вы проехали парикмахерскую. Для чего она нужна, кто там работает? Или промелькнули мимо почта, больница, школа, детский сад, завод. Что это за здания, зачем они, чем занимаются в них люди? Понаблюдайте из окошка за ремонтом дороги и обсудите технику, которая для этого используется. А почему у рабочих такая яркая одежда? Поговорите о светофорах и дорожных знаках, о регулировщиках и пешеходах, подумайте, на какие геометрические фигурки похожи те или иные дорожные знаки.

Не забывайте рассказывать и о названиях улиц и скверов, бульваров и площадей, мимо которых проходит маршрут. Малыши-дошкольники обладают великолепной зрительной памятью, и любые комментарии помогут им многое узнать о своем городе.

Одним словом, поводом для познавательных бесед может стать абсолютно все, что попадет в поле зрения. И не нужно решать за ребенка, какая информация необходима ему сейчас, а для какой он еще мал. Рассказывайте все, что известно вам самим, а малыш разберется, что для него важнее всего.

Развивает магазин

Магазин — полезнейшее место для развития крохи. Прогуливаясь с тележкой вдоль полок супермаркета, самое время поговорить о том, как те или иные товары попадают на эти самые полки, где растут овощи, а где фрукты, почему некоторые продукты называют молочными, а масло — растительным, из чего делают шоколад и как пшеничное зернышко превращается в сладкую булочку.

Для самых маленьких покупателей будет полезно даже просто слышать названия всех тех предметов, которые они видят вокруг себя. Ведь в крупных супермаркетах сейчас можно отыскать практически все, а значит, есть простор для развития речи и пополнения словарного запаса!

В отделе соков поупражняйтесь вместе с малышом в умении образовывать прилагательные от существительных. Между прочим, это не так просто для ребенка, как может показаться на первый взгляд. Не случайно дети часто говорят "яблоко-вый" вместо "яблочный" или, скажем, "вишенный" вместо "вишневый".

Итак, мама говорит: "Персик". Задача малыша — назвать сок, который получают из этого фрукта. Добавляем и овощи: огурец — огуречный, свекла — свекольный. А вот почему сок помидора называют томатным? Потому что помидоры

иначе зовутся томатами. Вот сколько всего нового можно узнать!

Поговорите с ребенком о том, какие бывают магазины и что в них продают. Что такое булочная, бакалея, галантерея, аптека, универмаг? Что лежит на прилавках в мясном, рыбном, молочном, овощном, кондитерском, обувном, промтоварном магазине? Как называют того, кто продает? А того, кто покупает?

Стоя в очереди, вместо того чтобы одергивать ребенка постоянными замечаниями вроде "стой спокойно", "не лезь" и "не вертись", лучше занять его чтением ценников, а если ребенок еще не умеет читать, повторите названия букв и цифр. Именно в магазине или на рынке лучше всего осваивать азы математики и экономики.

Объясняйте малышу значения цифр на ценниках, пусть он сравнит, что стоит дороже: скажем, йогурт или молоко? Давайте ему возможность самому покупать, например, хлеб в булочной или мороженое. Малыш тем быстрее научится обращаться с деньгами, чем больше возможностей для самостоятельных покупок будет ему предоставлено.

А еще в магазине можно поиграть в игру, тренирующую

память. Отправляясь вместе с ребенком за покупками, скажите ему: "Нам нужно купить в магазине масло, молоко, творог, сыр, хлеб и лимон. Постарайся запомнить. Вдруг я что-нибудь забуду, а ты мне подскажешь".

Конечно, маленький помощник постарается все хорошенько запомнить. Ведь мама доверила ему такую важную миссию! Попросите малыша еще раз повторить список продуктов перед выходом из дому, а затем при входе в магазин. Делая покупки, умышленно что-нибудь забудьте и спросите ребенка, все ли вы купили.

Развивают игрушки

Об играх со всевозможными шнуровками-сорте-рами-рамками-квадратами и прочими замечательными игрушками мы еще поговорим. В данном случае речь идет о том, чтобы направить любую игру в нужное русло.

Например, предложите малышу не просто убрать игрушки, а разложить их по своим домикам: большие кубики поселить в одну коробку, а маленькие — в другую, или рассортировать строительный материал на кубики, кирпичики, конусы, цилиндрики, или распределить их по цветам. Можно разложить в разные коробки кукол ("кукольный домик"), зверушек ("лес" или "зоопарк") и машинки ("гараж"). Так в процессе игры происходит обучение логической операции — сортировке предметов по заданным признакам.

Можно расставить куклам и собачкам разноцветные блюдца и чашки. Попили зверушки чай

и пошли танцевать, а когда вернулись, забыли, кто где сидел. Сможет ли малыш вспомнить, где чья чашка? Так в процессе увлекательной игры тренируются память и внимание. А если вместе вырезать из картона круг, раскрасить его наподобие пиццы или пирога, а затем разделить на четыре одинаковые части, то можно будет угостить зверушек, а заодно познакомить малыша с понятиями "половина" и "четверть".

Если ребенок строит домик или замок из конструктора, можно попросить его соорудить сначала низенькую башню, а затем высокую; построить узкий мостик (по нему сможет пройти только одна игрушка), а затем широкий (тут уже и две куколки смогут пройти и даже машина проехать). Подобных игровых ситуаций можно придумать бесконечное множество, и любая из них поможет ребенку сделать маленький шажок вперед в развитии.

Глава 3

Развитие памяти, внимания и логического мышления

Каждый ребенок — неповторимая личность, это общеизвестно, потому и подход здесь может быть исключительно индивидуальным. Тем не менее психологи все же попытались определить нечто общее, присущее тому или иному образу мышления маленького человечка. Выделяют три основных типа:

- наглядно-действенное познание (с помощью манипулирования предметами);
- наглядно-образное познание (с помощью представления предметов, явлений);
- словесно-логическое познание (с помощью понятий, слов, рассуждений).

Наглядно-действенное мышление особенно интенсивно развивается у ребенка с 2—3 лет. Он постигает свойства предметов, учится ими оперировать, устанавливать между ними отношения и решать различные практические задачи.

На основании наглядно-действенного мышления формируется и более сложная его форма — **наглядно-образное мышление,** при котором ребенок уже может решать задачи на основе представлений, без применения практических действий. Это позволяет, например, использовать схематические изображения или считать в уме.

К пяти-шести годам начинается интенсивное формирование **словесно-логического мышления,** которое связано с использованием и преобразованием понятий.

Одна из важнейших способностей человека — умение оперировать несколькими понятиями одновременно. Например, при чтении важно не забыть предыдущий текст, при пересчете надо помнить уже полученные суммы, закрывая дверь, не забыть о ключах и т. д.

Как научить этому ребенка? Как развить у него эти способности? Уровней такой подготовки может быть несколько.

От простого к сложному

Первая ступень. Прежде чем приступить к более сложным действиям, надо убедиться в том, что у ребенка сформировано представление о постоянстве объекта и он действительно ищет игрушку, спрятанную у него на глазах, в том месте, куда ее положили. После этого можно рассмотреть, назвать, а затем спрятать две знакомые игрушки под перевернутые стаканчики или зажать их в кулаки и предложить ребенку открыть ту игрушку, которую у него просят. Когда он научится находить предметы, можно предложить ему такое же задание, но с использованием карточек.

Рассмотрите вместе с ребенком и назовите с использованием соответствующего жеста две картинки на карточках, а затем переверните их на глазах у малыша и спросите: "Где собачка?", "Где котик?" и т. д.

Вторая ступень. Спрячьте на глазах у ребенка под стаканчиками три, а затем четыре маленькие игрушки и спросите, например: "Где машинка?" Ребенок откроет нужный стаканчик, начнет рассматривать и катать машинку. Затем снова закройте игрушку стаканчиком и спросите: "Где котик?" Когда ребенок научится находить игрушки, можно предложить ему такое же задание, но с использованием карточек (игрушки, продукты, животные, одежда, мебель и т. д.). Рассмотрите вместе с ребенком и назовите

с использованием соответствующего жеста три, затем четыре картинки на карточках, а потом переверните их на глазах у ребенка и спросите, например: "Где стул?" или "Где чашка?" и т. д. Ребенок должен открыть нужную карточку. Подтвердите правильность выполнения задания: "Да, молодец, это чашка".

Можно рассмотреть две карточки, перевернуть и спросить, показывая на одну из них: "Что здесь?" Ребенок ответит словом или жестом, а затем откроет карточку и проверит правильность ответа.

Попросите ребенка принести какой-либо предмет, находящийся вне его поля зрения, например в соседней комнате. Хорошо разнообразить такие просьбы, каждый раз предлагая принести что-нибудь новенькое. Ребенок должен понять, что именно его просят сделать, пойти в другую комнату, найти нужную вещь и принести ее.

Привлекайте ребенка к помощи по хозяйству. Он может действовать, подражая взрослым, — например, вместе убирать посуду со стола или выполнять отдельные маленькие поручения.

Такая деятельность может также способствовать развитию речи. Постоянно обсуждайте происходящее. Особенно выделяйте эмоциональные моменты: "ой, лужа" или "ой, упало", "ой, горячо", "тяжело".

Третья ступень — выполнение инструкции из двух шагов или двух значимых слов. Обучение этому граничит с логопедией и требует определенного

развития и соответствующего уровня понимания речи. Важно, чтобы ребенок понимал каждое слово в отдельности.

Усложненные задания должны стать обычной частью повседневной жизни. Можно обращаться к ребенку с "длинными" просьбами, включающими в себя два последовательных шага, просьбу принести два предмета одновременно, или обозначать признаки нужного предмета. Для того чтобы убедиться, что ребенок действительно запоминает то, о чем вы просите, можно предлагать ему необычные задания. Например: "Принеси кубик, положи в кастрюлю", "Принеси чашку и платок" и т. д. Если уровень развития речи малыша позволяет, можно попросить ребенка повторить задание перед его выполнением.

Посадите за стол большую и маленькую куколку и поставьте на него, например, чашки и тарелки, положите ложки и вилки. Предложите такие действия: "Дай этой кукле чашку и вилку", "Дай большой кукле тарелку" и т. д. Или предложите ребенку куклу и мишку, расческу и вилку. Попросите расчесать мишку вилкой или покормить куклу расческой.

Когда ребенок просит что-нибудь, иногда желательно не сразу выполнять его просьбу, например: "Налить тебе сок? Сейчас я уберу посуду со стола и налью". Это учит ребенка сохранять внимание в течение некоторого времени. Время ожидания

для малыша должно быть достаточно коротким, но постепенно его можно увеличивать, и подросший ребенок уже но забудет о том, что котел посмотреть мультфильм, даже если отложить его просмотр на час.

Включайте ребенка во все виды деятельности для приобретения бытовых навыков. Хорошо, если ребенок сам хочет помогать, подражая вам или выполняя по вашей просьбе отдельные действия. Например, при приготовлении пищи попросите ребенка достать кастрюлю и отнести ее на стол. При резке овощей можно дать ему пластмассовый одноразовый нож и предложить резать вместе. То же самое относится к уборке, мытью полов, посуды, стирке, работе в огороде и т. д.

Четвертая студень — выполнение заданий из трех шагов или трех значимых слов. Возьмите большую, маленькую и среднюю матрешек, тарелки трех размеров, набор счетного материала по

теме "Овощи и фрукты" (орешки, семечки, рожки, фасолины и т. д.).

Поставьте матрешек по росту, расставьте тарелки и попросите: "Дай большой матрешке маленькую тарелку". Затем выложите на стол, например, четыре огурца, два помидора и два лимона. Предложите задания: "Дай этой матрешке два огурца и помидор", "Дай большой матрешке лимон и помидор", "Положи огурец, помидор и лимон в эту

тарелку". Попросите выполнить задание полностью и, если ребенок не может сделать его сразу, повторите снова, не разбивая на шаги.

Можно также попросить ребенка повторить задание перед выполнением или помочь ему наводящими и уточняющими вопросами. Например, если ребенок выполнил только часть просьбы "Дай этой матрешке два огурца и помидор" и дал матрешке только два огурца, можно спросить его: "Чего еще хотела матрешка?", а затем: "Помидор или лимон?"

Усложните задачу, добавив несколько значимых слов или шагов. Лучше всего вести обучение в обычных бытовых ситуациях. Можно обращаться к ребенку с длинными просьбами, включающими в себя три последовательных шага, просьбу принести два предмета, обозначая признак одного из них или место, где он находится. Для того чтобы убедиться, что ребенок действительно все запоминает, можно, как говорилось выше, предлагать ему парадоксальные задания, например; "Возьми вилку и кубик, положи в шапку", "Принеси чашку и розовый платок", "Возьми ложку под столом, положи в кровать".

Постоянно спрашивайте ребенка, что он делал вчера, что собирается делать дальше: "Мы идем гулять. Что ты наденешь? Еще что?" Если он дает неверные ответы, задавайте ему наводящие вопросы и уточняйте подробности. Можно, напри-

мер, спрашивать: "Ты на завтрак ел кашу или суп?", "Суп был на обед или на завтрак?"

Таким образом, участие во всех делах должно состоять из цепочки действий и занимать достаточно продолжительный период времени, например: разложить игрушки по местам, протереть и разложить приборы в ящик стола или полить цветы во всех комнатах и т. д.

Игры на развитие логического мышления

кто что любит?

Материал: картинки с изображениями животных и пищи для них.

Разложите перед ребенком картинки с изображениями животных и отдельно — картинки с изображением еды, предложите всех "накормить".

назови одним словом

Зачитайте ребенку слова одной группы и попросите их назвать одним или несколькими словами. Например: лиса, заяц, медведь, волк — дикие животные; лимон, яблоко, банан, слива — фрукты. Для детей старшего возраста можно видоизменить игру, давая обобщающее слово и предлагая им назвать конкретные предметы, относящиеся к нему.

Классификация

Материал: набор картинок с изображениями различных предметов.

Попросите рассмотреть их и разложить по группам.

Подберите серию картинок, среди которых три картинки можно объединить в группу по какому-либо общему признаку, а четвертая — лишняя. Предложите ребенку найти лишнюю картинку. Спросите, почему он так думает. Чем похожи картинки, которые он оставил?

СЛОВО

Прочитайте ребенку группу слов и предложите определить, какое из них является лишним, например:

Старый, дряхлый, **маленький,** ветхий. Храбрый, **злой,** смелый, отважный. Яблоко, слива, **огурец,** груша. Молоко, творог, сметана, **хлеб.** Час, минута, **лето,** секунда. Ложка, тарелка, кастрюля, **сумка.**

Платье, свитер, **шапка,** рубашка. Мыло, **метла,** зубная паста, шампунь. Береза, дуб, сосна, **земляника. Книга,** телевизор, радио, магнитофон.

чередование

Предложите ребенку нарисовать, раскрасить или нанизать бусы. Обратите внимание на то, что бусинки должны чередоваться в определенной последовательности. Таким же образом выложите забор из разноцветных палочек и т. д.

отвечай быстро!

Бросая ребенку мяч, назовите цвет; возвращая вам мяч, малыш должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но и любое качество (вкус, форму) предмета.

Упражнения на развитие гибкости ума

Предлагайте ребенку называть как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие. Пусть называет слова, обозначающие деревья, кустарники, цветы, овощи, фрукты; слова, относящиеся к спорту; наименования диких зверей, домашних животных; слова, обозначающие наземный и воздушный транспорт.

говори наоборот

Предложите ребенку игру: "Я буду произносить слово, а ты говори наоборот, например: большой — маленький". Можно использовать следующие пары слов: веселый — грустный, быстрый — медленный, пустой — полный, умный — глупый, трудолюбивый — ленивый, сильный — слабый, тяжелый — легкий, трусливый — храбрый, белый — черный, твердый — мягкий, шершавый — гладкий и т. д.

бывает — не бывает

Назовите какую-нибудь ситуацию и в тот же момент бросьте мяч. Ребенок должен поймать его **в** том случае, если названная ситуация реальна, а если нет, мяч надо отбить. Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т. д.

Упражнения на скорость мышления

отгадай слово

Предложите такую игру: начните слово, а ребенок должен его закончить: "Отгадай, что я хочу сказать!" Всего дайте несколько слогов, например: ПО, НА, ЗА, МИ, МУ, ДО, ЧЕ, ПРЫ, КУ, 30.

Не только хвалите ребенка за правильные ответы, но и фиксируйте время, которое является показателем быстроты мыслительных процессов, сообразительности, речевой активности.

сравнение предметов (понятий)

Ребенок должен представить себе то, что он будет сравнивать. Спросите у него: "Ты видел муху? А бабочку?" Задав вопросы о каждом слове, предложите их сравнить. Снова задайте вопросы: "Муха и бабочка похожи или нет? Чем они похожи? А чем отличаются?"

Дети особенно затрудняются в нахождении сходства. Ребенок 6—7 лет должен правильно сравнивать: выделять и черты сходства, и отличительные признаки, находя наиболее существенные. Используйте такие пары слов для сравнения: муха и бабочка; дом и избушка; стол и стул; книга и тетрадь;

вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка; шалость и драка; город и деревня.

угадай по описанию

Предложите малышу угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) вы говорите, и дайте описание этого предмета. Например: "Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор)". Если ребенок затрудняется с ответом, выложите перед ним картинки с различными овощами, и он найдет нужный.

кто кем будет?

Покажите или назовите предметы и явления и предложите ребенку ответить на вопрос, как они изменятся. Кем (чем) будут: яйцо, цыпленок, желудь, семечко, гусеница, икринка, мука, деревянная доска, железо, кирпичи, ткань, кожа, день, ученик, больной, слабый, лето и т. д. Поощряйте ребенка за правильные

ответы.

разложи по порядку

Материал: готовые серии сюжетных последовательных картинок.

Дайте ребенку картинки и попросите их рассмотреть. Предложите разложить их по мере развития изображенных на них событий. В заключение ребенок должен составить рассказ по картинкам.

отгадывание небылиц

Расскажите о чем-то, включив в свой рассказ несколько небылиц. Ребенок должен это заметить и объяснить, почему так не бывает.

Например: "Вчера иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: "Ку-ка-ре-ку!" — и рога уже выставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался?"

"Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу — гриб. На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его".

"Пришел я на речку. Смотрю — сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду — и уплыла".

нелепицы

Предложите ребенку рисунки, которые содержат какие-нибудь противоречия, несообразности в поведении персонажей. Попросите малыша найти ошибки и неточности и объяснить свой ответ. Предложите рассказать, как бывает на самом деле.

Развитие и укрепление памяти

Память может быть зрительной, слуховой, эмоциональной, двигательной. В дошкольном возрасте доминирующей является непроизвольная память, а в период обучения в школе преобладает память механическая. Дети запоминают материал благодаря многократным повторениям. Главное — сформировать осмысленную логическую память, которая развивается за счет овладения различными вспомогательными средствами, приемами и способами запоминания. В то же время надо иметь в виду: независимо от того, хорошая или плохая у ребенка память, перегружать ее нежелательно.

шкафчики

Материал: шкафчики, склеенные из четырех и более спичечных коробков, мелкие предметы.

Спрячьте мелкие предметы в коробочки на глазах у ребенка. Затем уберите шкафчик на несколько секунд и покажите снова. Попросите ребенка показать, что в какой коробочке находится.

что исчезло?

Разложите на столе несколько предметов или картинок. Ребенок должен рассмотреть их, затем отвернуться. Уберите один предмет. Теперь ребенок должен посмотреть на оставшиеся предметы и назвать, что исчезло.

что изменилось?

Разложите на столе несколько игрушек. Предложите малышу рассмотреть их и запомнить. Затем ребенок должен отвернуться — в это время одну игрушку добавьте или поменяйте их местами — и ответить, что изменилось.

запомни и воспроизведи

Вариант 1. Назовите ребенку числа и попросите их воспроизвести. Количество чисел в ряду должно постепенно возрастать.

Вариант 2. Назовите ребенку слова и попросите их воспроизвести (от 4 до 10 слов).

Вариант 3. Назовите ребенку числа (слова) в произвольном порядке и попросите воспроизвести их в обратном порядке.

вспомни и покажи

Предложите детям воспроизвести движения знакомых объектов (например, машущую крыльями птицу, косолапого медведя, ползущую гусеницу, нахохленного петуха и т. д.).

цепочка действий

Предложите ребенку цепочку действий, которые необходимо выполнить последовательно. Например: "Подойди к шкафу, возьми книгу, положи ее на середину стола".

пересказ

Если ребенок не может пересказать текст, можно прочитать ему его еще раз, но попросить обращать при этом внимание на отдельные специфические детали, а потом задать ему вопрос: "О чем этот рассказ?" Предложите связать прочитанное с тем, что хорошо знакомо ребенку, или же с какой-то аналогичной историей, сравнить их (в чем сходство и различие).

Отвечая на вопросы, ребенок учится мыслить, обобщать, сравнивать, выражать свои мысли в речи,проявляет активность. Такая беседа значительно активизирует память и мышление ребенка.

Игры на развитие внимания

Внимание является одним из основных условий, обеспечивающих успешное усвоение ребенком доступного для него объема знаний, приобретение умений и установление контакта со взрослым. Если внимание отсутствует, ребенок не может научиться подражать действиям взрослого или выполнять словесные инструкции. Развитие внимания тесно связано с развитием памяти.

Где что?

Цель: развивать внимание, а также расширять кругозор и увеличивать познавательную активность.

Договоритесь с ребенком, что он будет хлопать в ладоши,

когда услышит слово на заданную тему, например "животные". После этого произнесите ряд разных слов. Если ребенок ошибся, начните игру сначала. Со временем можно усложнить задание, предложив ребенку вставать в том случае, если он услышит название растения, и хлопать, когда услышит название животного.

Желательно проводить занятия с группой детей.

Что изменилось?

Вариант 1. Перед началом игры подготовьте материал (разнообразные мелкие предметы, например спички, ластики и т. д.), разложите его на столе и накройте газетой. Ребенок должен в течение 30 секунд запомнить расположение предметов, отвернуться, после этого посмотреть на них еще раз и сказать, что изменилось. За каждый угаданный предмет ребенку можно начислить одно очко, за каждую ошибку вычесть столько же. Если в игре принимали участие несколько человек, победителем считается тот, кто наберет наибольшее количество очков.

Вариант 2. В этой игре принимают участие несколько игроков. Участники должны стать в ряд, а ведущий — выбрать одного из них. Выбранный игрок должен запомнить, как выглядит каждый из участников. После этого он должен уйти или отвернуться, а затем назвать происшедшие изменения (расстегнутые пуговицы, развязанные шнурки и т. д.).

Вариант 3. Это занятие можно проводить с одним ребенком. Дайте ему для сравнения две картинки с одинаковыми на первый взгляд изображениями. Пусть малыш постарается найти различия.

Также для развития внимания можно делать следующее упражнение: дайте ребенку картинку с изображенным на ней наполовину раскрашенным предметом, например бабочкой или цветком, и предложите малышу раскрасить ее до конца.

Сложи узор

Материал: разнообразные фигуры.

Составьте дорожку или узор из определенных фигур. Попросите ребенка посмотреть на него, затем отвернуться. Измените расположение одной фигуры (потом двух-трех) и попросите малыша восстановить первоначальный вид дорожек (узоров).

Усложненный вариант. Уберите дорожку (узор) с поля. Предложите ребенку восстановить его самостоятельно. Можно

еще раз убрать узор и предложить ребенку восстановить его с закрытыми глазами на ощупь.

Обезьянки

Цель: развивать внимание, координацию движений, память.

Материал: кирпичики (кубики) одного или нескольких цветов (у всех детей и ведущего наборы

должны быть одинаковыми), можно использовать счетные палочки, спички и т. д.

Предложите детям: "Давайте мы с вами сегодня превратимся в обезьянок. Лучше всего обезьянки умеют передразнивать, повторять все, что видят". На глазах у детей сложите конструкцию из кирпичиков (или из того материала, который используете для игры). Ребята должны по возможности точно скопировать не только конструкцию, но и все движения ведущего.

Вариант: построенную на глазах у детей конструкцию закройте листом бумаги или коробкой и предложите им сложить ее по памяти (потом результат сравните с образцом).

Очередь

Материал: карточки-картинки или какие-нибудь предметы.

Посадите их вместе с ребенком в очередь, например к зубному врачу, парикмахеру и т. п. Попросите ребенка отвернуться и что-либо уберите, затем спросите: "Кто убежал из очереди?" Снова попросите ребенка отвернуться, поменяйте карточки местами и задайте вопрос: "Кто перепутал очередь?" Переверните карточки и спросите: "Где сидит бабочка? Где сидит слоник?" и т. д.

все помню

В этой игре принимают участие несколько человек. Перед ее началом следует выбрать из числа взрослых судью, который на протяжении всей игры будет записывать названные слова.

Попросите участников сесть в круг и выбрать тему, например города, после чего по очереди перечислить их названия. При этом каждый игрок должен повторять слова, названные предыдущим участником, и добавлять свое название города. Судья в это время должен все записывать. Игрок, допустивший ошибку, выбывает из игры.

спрятанная фраза

Цепь: помогать ребенку развивать внимание, проявлять находчивость и научить сосредоточиваться.

Выберите ведущего, которому придется искать спрятанные слова. Он должен выйти из комнаты — в это время участники задумывают всем известную фразу или выражение. После того как ведущий вернется в комнату, он должен попытаться угадать фразу с помощью наводящих вопросов. Например, если была загадана фраза "Язык до Киева доведет", ее можно разбить на несколько слов, демонстрируя это движениями или другими действиями *[язык, Киев,доведет),* и использовать их в ответах на вопросы ведущего.

цифровая таблица

Материал: таблица с расположенными в произвольном порядке цифрами от 1 до 25.

Игра подходит для ребенка, который знает достаточно большое количество цифр. Положите таблицу перед ребенком и предложите как можно быстрее показать и назвать все цифры в правильном порядке. Более сложный вариант — в таблицу с 25 клетками вписать цифры от 1 до 35, пропустив 10 из них. Ребенок должен показать все цифры, назвать их и заметить пропуски. При этом можно засечь время. В том случае если ребенок не справляется с заданием, можно сделать для него таблицу из девяти клеток.

Развитие слухового внимания

кто что услышит?

Цель: развивать умение сосредоточиваться на звуке, чтобы научиться слушать и понимать речь независимо от силы голоса. *Материал:* различные игрушки.

Шепотом с расстояния 2—3 метров окликните ребенка. Затем давайте шепотом краткие простые задания, произнося их тихо, но очень четко. Например: "Принеси куклу", "Подними мишку" и т. д.

где позвонили?

Цель: развивать направленность слухового внимания и умение определять направление звука, научить ориентироваться в пространстве.

Материал: колокольчик.

Играйте в прятки и кроме голосовых команд ("Ау!") звоните в колокольчик. Через некоторое время спрячьтесь и только звоните в колокольчик.

Когда ребенок привыкнет к колокольчику, проводите следующий вариант игры: закрывайте ребенку глазки и звоните колокольчиком с какой-либо стороны от него. Когда откроете глазки, покажите, откуда звенел колокольчик. В дальнейшем ребенок с закрытыми глазками должен тянуться к звенящему колокольчику.

определи на слух

Цель: развивать слуховое внимание.

Материал: различные игрушки и предметы, которыми можно производить характерные звуки

(книжка, бумага, ложка, барабан, колокольчик, дудка и т. д.).

Назовите игрушки, привлекая внимание к различным звукам, издаваемым предметами, и попросите воспроизвести эти звуки. Затем возьмите две вещи, издающие характерные шумы, закройте ребенку глазки и пошумите одной из них. Откройте глазки и вместе определите, какой предмет издавал звук. Постепенно увеличивайте количество предметов.

кто как плачет?

Цель: стимулировать речевые высказывания (желательно как можно чаще проводить игры-переклички): когда ребенок лепечет, взрослый повторяет звуки ребенка, вовлекая его в общение с помощью речи, затем произносит новые звуки и слоги, а ребенок ему подражает.

Материал: кукла, игрушки (кошечка, собачка и т. д.).

Вариант 1. Несколько раз покажите игрушку и назовите ее. Вместе с ребенком укачивайте куклу и произносите: "А-а-а!" (кукла плачет). Или спросите: "Как кричит ослик ("Иа!"), мяукает кошка, лает собака?" и т. д. Несколько раз повторите звуковые комплексы, затем в процесс повторения вовлеките ребенка,

Вариант 2. Покажите игрушку (например, куклу) и спросите: "Как кукла плачет?" Предложите другие звуковые комплексы: "Ау!" (дети заблудились в лесу), "Бух" (падает что-либо), "Бум-бум" (бьют в барабан), "Би-би" (едет машина), "Ту-ту" (едет паровоз) и т. д.

ручками похлопаем, ножками потопаем

Цель: тренировать умение переключать слуховое внимание, выполнять действия в соответствии с различным звучанием бубна, развивать способность подражать действиям взрослых. *Материал:* бубен.

Играйте втроем: двое взрослых и ребенок. Сначала пусть один из ведущих постучит в бубен тихо, другой в это время вместе с ребенком должен хлопать в ладоши. Затем бубен начинает звучать громко — вместе начинайте топать ногами. Игру повторяйте, меняя звучание бубна 3—4 раза Добивайтесь все большей самостоятельности ребенка.

Глава 4 Игры для развития речи

Речь, произношение, правильное построение фраз напрямую связаны с мышлением и общим развитием ребенка. И как существует множество игр, направленных на развитие логики, счета, музыкальное воспитание, точно так же существуют и специальные упражнения для развития связной, четкой и понятной речи.

От одного года

Как правило, большинство детей начинают активно разговаривать примерно в полтора года. Это пока еще речь, состоящая из двух-трех отдельных слов или из совсем простых предложений, зачастую плохо согласованных между собой. Кроме того, не все звуки и слоги малыш произносит отчетливо. Перед родителями стоит задача расширять словарный запас малыша, учить его выговаривать слова, логично выстраивать фразы.

Помогут в этом простые и в то же время интересные игры.

Например, скажите малышу: "Скажи "мама"" (это слово он наверняка уже может произнести) — и подождите, пока он ответит. Если ребенок не понял, что он должен сделать, повернитесь к папе или к бабушке и произнесите ту же фразу. Папа, естественно, отвечает — говорит слово "мама". Затем снова обратитесь к ребенку с той же просьбой. Если он все же не понял, что от него требуется, продолжите диалог через некоторое время или на следующий день. Впоследствии малыш поймет, чего от него хотят, и начнет повторять заданные слова.

Желательно, чтобы сначала он говорил только те слова, которые ему легко произносить. Пусть привыкнет к этой игре. После этого начните вводить по одному новому слову (на протяжении одной игры или нескольких). Слова лучше подбирать такие, чтобы малышу было несложно их произносить, похожие на те, которые он уже знает, или состоящие из тех звуков, произнесение которых не составляет для него труда. Так можно постепенно расширить активный словарный запас.

Когда малыш повторяет слова, следите, чтобы он не путал порядок слогов в слове, произносил "настоящие" слова, а не облегченные или измененные. Это, возможно, звучит забавно, но малыш может надолго затормозиться в развитии речи, если вы будете просто умиляться неправильно произносимым им словам. Каждое из них нужно исправлять с последующим повторением.

Специалисты считают, что лучше учить ребенка разговору и чтению одновременно. Когда малыш видит слово, понимает, из каких слогов оно состоит, ему легче понять свою ошибку. Он станет читать по слогам даже те слова, которые раньше не произносил (особенно если это слоги, которые он видел в знакомых ему словах).

Как можно раньше начните учить ребенка понимать поручения, вопросы. Если ему это сложно, объясните знаками, покажите или попросите старшего ребенка или другого члена семьи выполнить их. В таком возрасте ребенок уже может это

делать (дай, принеси, отнеси, положи, покажи, отойди, подойди, найди, садись, ложись, ешь, пей, закрой, открой и т. д.).

Малышу можно и нужно задавать разные вопросы, несмотря на то что не на все из них он может ответить (словами или действием). В любом случае это активизирует его мыслительную деятельность. Вопросы могут быть разные: "Где?" (тот или иной предмет или человек были, где он взял и т. д.), "Куда?" (куда положить, куда пойдем и т. д.), "Что это?", "Кто это?" и т. д.

Полезны для развития речи малышей и разговоры по телефону. Можно предупредить бабушку или еще кого-то из родственников, что им позвонит малыш. Пусть они спросят его, кто это звонит, что он делает, как себя чувствует. Чем чаще ребенок будет разговаривать по телефону, тем лучше.

Важно постоянно расширять количество названий и понятий, которые знает малыш, показывать и называть ему все предметы в доме, просматривать книжки с картинками и альбомы, давать обобщенные названия предметам и вместе раскладывать карточки с их изображением по группам. Делайте это вслух, задавая себе наводящие вопросы и сами на них отвечая, сами раскладывайте карточки. Через некоторое время малыш сам захочет присоединиться к игре. И не важно, что он не сразу начнет правильно раскладывать карточки, поощряйте любое проявление его активности.

Знакомьте ребенка с более сложными понятиями ("такой", "такой же", "нетакой", "одинаковые", "разные"). Учите его ориентироваться в пространстве, показывайте и рассказывайте, что такое "верх — низ", "правый — левый", "середина", "внутри — снаружи", "около", "далеко — близко", "высоко — низко", "ближе — дальше" и т. д. Конечно, малыш не сразу разберется во всем этом, но это не столь важно. Не надо проверять его, просто еще и еще раз все показывайте и называйте своими именами.

Читайте малышу как можно больше книг с детскими стихами, потешками, короткими сказками. Если он не может выслушать до конца все, что написано на странице, торопит ее перевернуть, не запрещайте ему, ведь пока малышу больше интересны картинки. В этом случае читайте только одну-две строчки на каждой странице и сразу ее переворачивайте, чтобы сохранить интерес к общению с книгой. Или просто показывайте и называйте одну-две картинки на странице.

Можно сочетать все три способа чтения в разное время: весь текст, его часть, только картинки. Иногда можно попросить малыша самого показать знакомые ему изображения или попробовать назвать, что на них нарисовано.

Когда малыш уже начнет узнавать картинки в книгах, можно

более подробно рассказывать ему о том, что делает тот или иной персонаж: "заяц бежит", "листочки опадают", "девочка смеется" и т. д. Обращайте внимание не только на действия, но и на эмоции, которые испытывает персонаж: "улыбается", "плачет", "удивляется".

Рассказывайте малышу о том, что окружает то или иное действующее лицо, какие предметы у него в руках или рядом с ним. Словом, от простого называния персонажа каждый раз переходите к более детальному обсуждению изображения. Поощряйте малыша к повторению произнесенных слов, к показу картинок.

Постепенно от рассматривания книг можно перейти к настоящему чтению. Малышам более всего нравится слушать стихи, особенно короткие, быстро запоминающиеся. Только ни в коем случае не требуйте от него полноценного чтения. Малыш сам будет помогать, когда вы начнете ему читать, произнося последнее слово в строчке (для этого надо сделать небольшую паузу). Через некоторое время он сможет произносить половину строчки или всю следующую строку.

От 2 до 4 лет

разговариваем по телефону

Разговоры по телефону, когда малыш не может видеть собеседника, сами по себе способствуют развитию активной устной речи, потому что ребенок не может ничего показать собеседнику жестами. Чтобы такие разговоры были не только интересны, но и полезны, желательно заранее договориться с кем-то из взрослых, как лучше строить беседу: какие слова он хорошо выговаривает, какие вопросы хорошо понимает.

Пусть взрослый задает вопросы, на которые малыш сможет ответить — поначалу хотя бы словами "да" и "нет", и постепенно вводите более сложные.

Пусть разговор по телефону станет своеобразным ежедневным ритуалом.

что бывает... какое бывает...

Начните игру словами: "Мягким может быть хлеб, а еще подушка, а еще мягким может быть..." и подождите, пока ребенок придумает свой вариант (хотя бы один). Если малыш не может продолжить фразу, закончите ее и предложите аналогичную — с еще одним признаком, любым другим или противоположным по значению, в данном случае: "Твердым бывает..."

Или наоборот: "Мячик может быть большим или маленьким, красным, зеленым или желтым, резиновым или пластмассовым, а еще..." И так далее о других предметах или живых существах. "А может мячик быть одновременно желтым и зеленым? А одновременно мягким и жестким? Или одновременно большим и маленьким?"

Или так:

Что бывает круглым? Что бывает острым? Что бывает жидким? Что бывает длинным? Что бывает пушистым? Что бывает твердым? Что бывает квадратным?

Что бывает ароматным? Что бывает синим?

Играть в подобные словесные игры можно по дороге в детский сад или на площадку, сидя в машине или в очереди к врачу. Отводить время специально для них не стоит.

Предложите и ребенку дать подобные задания. Время от времени допускайте ошибки, чтобы понять, насколько внимателен малыш или насколько хорошо он понимает суть игры и свойства предметов.

что сначала, что затем

Познакомить ребенка с понятиями "сначала" и "затем" можно на конкретных примерах, с помощью детских книг, игр с карточками. Когда ребенок поймет смысл этих слов, предложите ему продолжить фразы типа:

- сначала чай наливают, а затем...
- сначала человек ложится спать, а затем...
- сначала самолет взлетает, а затем...
- сначала курочка откладывает яичко, а затем... Естественно, чем младше ребенок, тем проще,

понятнее должен быть смысл фраз.

Или, наоборот, запутывайтесь, произносите "неправильные" фразы, в которых нарушены последовательность действий или смысл: сначала картошку надо бросить в суп, а затем помыть и очистить, сначала у собачки рождается щенок, а после из щенка вырастает большой кот...

отвечаем на вопросы

Старайтесь задавать ребенку как можно больше вопросов, но не экзаменуйте, а действительно интересуйтесь его проблемами, впечатлениями от посещения того или иного места, его мнением по поводу того или иного предмета или явления.

Постарайтесь включить в этот процесс других членов семьи. Пусть малыш каждый вечер рассказывает им о том, что произошло за день, во что он играл, что видел, что ему понравилось, а что нет. Но сам ребенок, конечно, еще не способен на вдумчивый последовательный рассказ, поэтому надо помогать ему наводящими вопросами.

В процессе сюжетно-ролевой игры (с куклами, зверушками, солдатиками или машинками) задавайте от лица "своего" персонажа различные вопросы персонажу ребенка.

Например, спрашивайте, как будет развиваться игра в дальнейшем, куда пойдет или поедет тот или иной персонаж и зачем, что возьмет с собой, во что оденется, что будет есть и т. д.

что будет, если…

Попросите ребенка ответить на вопросы:

- Что будет, если я стану ногами в лужу?

- Что будет, если в ванну с водой упадет мячик? Палка? Полотенце? Котенок? Камень? и т. д. Затем поменяйтесь ролями.

что можно делать с
с чем можно делать.

Начните так: "Мячик можно бросать, катать, ронять, отбивать его ногой, ракеткой, а еще...", "Воду можно пить. Ею можно умываться, в ней можно плавать, а еще..."

Попросите ребенка продолжить.

Или так:

Залезать можно на шкаф, на кровать, на лестницу, на... Пить можно воду, молоко, сок, а еще... Или:

Чай пьют, а печенье едят.

На кровати лежат, а на стуле...

Гвоздь забивают, а шуруп завинчивают...

Рубашку шьют, а шарф...

Котлеты жарят, а суп...

Песок в ведро насыпают, а воду...

Когда суть игры станет понятна, попробуйте поменяться ролями: ребенок начинает, взрослый продолжает.

кто что делает?

Правила этой игры аналогичны правилам других устных игр: взрослый начинает, ребенок продолжает и наоборот.

Начало может быть таким:

Солнышко — светит, сияет, греет, а еще...

Чайник — свистит, кипит...

Машина — едет, гудит, светит...

Снег — идет, тает...

Кошка — бегает, ходит, пьет, спит...

Назовите два предмета или живых существа. Ребенок должен определить общее для них действие:

И лягушка, и зайчик прыгают. И птица, и муха летают. И снег, и дождь выпадают на землю. И снег, и лед тают.

Или другие предметы, способные выполнять одно действие:

Светит — солнышко, лампа, фонарь, фара, а еще... Едет — машина, поезд, велосипед.., Тает — мороженое, лед...

Или задания, имеющие только один ответ: Кто чинит сапоги?

Кто печет пироги? — и т. д. о других профессиях. Кто хоботом пьет воду? Кто носит грибы на иголках?

что где? кто где?

Сначала можно провести устный экскурс по знакомым местам, например по комнатам своей квартиры:

Что есть у нас на кухне?

Что есть у нас в прихожей?

Где у нас стоит телевизор?

Где у нас лежат сковородки?

Ребенок может дать односложный ответ: на кухне. Или более развернутый: на кухне в шкафу, у окна, на верхней полке.

Затем отправьтесь в путешествие:

Мы идем гулять в лес.

Что растет в лесу?

Кто сидит на ветке?

Кто ползает в траве?

Кто прыгает с травинки на травинку?

Кто сидит в дупле?

Где бабочка?

Где лисичка?

Куда прыгает зайчик?

что внутри?

Назовите предмет или место, а ребенок в ответ должен назвать что-то или кого-то, что может быть внутри названного предмета или м^ста: дом — стол, шкаф — свитер, холодильник — кефир, тумбочка — книжка, пузырек — лекарство, кастрюля — суп, дупло — белка, улей — пчелы, нора — лиса, автобус — пассажиры, корабль — матросы, больница — врачи, магазин — покупатели.

угадай, кто это?

Перечислите несколько слов (желательно использовать в основном прилагательные), описывающих то или иное животное. Задача ребенка — как можно быстрее угадать, о ком идет речь. Сначала давайте общие описания, затем называйте более точные признаки, характерные только для загаданного существа. Например:

Серый, злой, зубастый, голодный *(волк)*. Маленький, серенький, трусливый, длинноухий *(заяц)*.

Маленький, коротконогий, трудолюбивый, колючий *(ежик)*. Длинная, безногая, ядовитая *(змея)*.

Пушистая, рыжая, проворная, хитрая *(лиса)*. Большой, неуклюжий, бурый, косолапый *(медведь)*.

больше, чем... меньше, чем...

Взрослый ставит задачу: "Я назову кого-нибудь или что-нибудь, а ты назови предмет или животное (до трех), которое по размеру больше того, что я назвал. Например: муравей — коробок, слон — дом, мышка — кошка, карандаш — самовар".

Или наоборот: назовите что-то, а ребенок должен будет подобрать предмет, который меньше названного.

один — много

Дайте для примера несколько законченных заданий, потом сделайте паузу там, где ждете ответа от ребенка: "Стол — столы, сковородка — сковородки, кот — коты, сын — сыновья, дом — рот — ...". Вариант: "Стол — много столов, нос — много носов, дочь — много дочерей..." После тренировки усложните задание. Называйте слова в быстром темпе.

Вариант для детей, хорошо знающих порядковый счет: "Один стол, два стола, три стола, четыре

стола, пять столов..." — до пяти или до десяти и далее.

Можно и наоборот: "Двадцать пять столов, двадцать четыре стола, двадцать три стола, двадцать два стола, двадцать один стол..." — и т. д. до одного.

Слова для этих игр могут быть подобраны совершенно произвольно — что придет в голову, но можно ориентироваться на какую-либо тему. Например, предупредите ребенка, что находитесь с ним в лесу, или на кухне, или в магазине одежды. Можно назвать предмет, которого здесь (в лесу, на кухне, в магазине) быть не может, — малыш в этом случае не должен поддерживать игру.

Игры для детей старше 4 лет

уменьши и увеличь

Предложите: "Я буду называть кого-нибудь или что-нибудь, а ты сделай его маленьким, например: дом — домик, стол — столик, заяц — зайчик и т. д.". Пусть ребенок пробует самостоятельно добавлять к словам уменьшительные суффиксы.

Можно делать наоборот — называть слово с уменьшительным суффиксом, а ребенок должен произносить слово без него.

В процессе игры следите за тем, чтобы малыш не называл детенышей животных вместо правильного ответа: не заяц — зайчонок, а заяц — зайчик; не корова — теленок, а корова — коровка. Так же можно играть, используя слова с "увеличивающими" суффиксами: дом — домище, волк — волчище, муравей — муравьище и т. д.

назови одним словом

Предложите: "Я буду описывать что-то, а ты назови то, о чем я рассказываю, одним словом: ˆ- часы, которые помогают проснуться;

- большая ложка, с помощью которой наливают суп;
- утренняя еда;
- человек, который направляется в дальние страны" и т. д.

Ребенок должен назвать слово. Затем поменяйтесь ролями. Эта роль будет совсем непростой для ребенка, поэтому надо помочь ему составить описание, если у него не получается.

опиши одним словом

Это задание похоже на предыдущее, только назвать надо не существительное, а прилагательное. Употреблять эти термины в разговоре с ребенком, конечно, не надо. Просто дайте ему несколько примеров, чтобы он смог выполнить задание:

- чашка для чая *(чайная);*
- машина для гонок *(гоночная);*
- щетка для чистки зубов *(зубная);*
- котлета из мяса *(мясная),* из моркови *(морковная);*
- лапа собаки *(собачья)* и т. д.

как можно узнать...

Задайте ребенку вопросы:

- как можно узнать, холодно ли на улице? *(Посмотреть на градусник за окном);*
- сварилась ли картошка? *(Проткнуть вилкой или попробовать);*
- высохла ли рубашка? *(Потрогать);*
- сладкий ли чай? *(Попробовать);*
- пишет фломастер или нет? *(Попробовать писать);*
- крепко ли завязана веревка? *(Потянуть);*
- есть ли вода в стакане? *(Посмотреть);*
- есть ли мячик в закрытой коробке? *(Потрясти);*
- есть ли кто-нибудь дома? *(Позвонить в дверь или по телефону);*
- работает ли пылесос? *(Включить);*
- одинаковой ли длины полоски нарисованы? *(Измерить линейкой);*

- интересная ли книжка? *(Прочитать);*
- мягкий ли хлеб? *(Пощупать);*
- любит ли собачка кашу? *(Дать ей попробовать).*

кому что нужно?

Вариант 1. Назовите человека или животное — в ответ ребенок должен назвать, какой предмет или предметы ему могут понадобиться:

- парикмахер — ножницы, расческа;
- почтальон — сумка;
- учитель — указка, учебники;
- продавец — весы, касса;
- муравей — палочки, листики;
- пчела — пыльца, нектар;
- птица — веточки, пух (для гнезда).

Уровень сложности заданий определяется уровнем знаний ребенка.

Вариант 2, усложненный: не только назовите предмет, но и скажите, зачем он нужен. Например, ножницы — чтобы подстригать, весы — чтобы взвешивать покупки и т. д.

часть —целое

Предложите ребенку угадать, часть какого предмета или существа названа:

- винт — вертолет, самолет;
- колесо — автомобиль, а еще...
- руль — велосипед...
- парус — ...
- вагон — ....
- крыша — ...
- стрелка — ...
- кнопка — ....
- страница — ...
- подлокотник — ...
- каблук — ...
- козырек — ...
- карман — ...
- клавиатура — ...
- дверь — ...
- стержень — ...
- ветка — ...
- лепесток — ...

• шишка — ...
• семя — ...
• хвост — ...
• плавник — ...
• перо — ...
• клюв — ...
• панцирь — ...
• грива — ... и т. д.

А можно и наоборот. Назовите предмет, а ребенок пусть назовет одну или несколько его частей:

• дом — крыша, дверь ...
• корабль — ...
• велосипед — ...
• троллейбус — ...
• стол — ...
• кресло — ...
• книга —...
• компьютер — ...
• часы — ...
• авторучка — ...
• чемодан — ...
• пальто — …
• плита — ...
• чайник — ...
• удочка — ...
• гитара — ...
• дверь — ...
• забор — ...
• качели — ...
• колос — ...
• цветок —
• дерево — ...
• гриб — ...
• жук — ...
• бабочка — ...
• собака — ...
• яблоко — ...
• кочан капусты и т. д.

Если ребенок затрудняется дать ответ, помогите ему — приведите свой пример или задайте наводящий вопрос. Обращайте внимание на разницу между частью и содержимым: в чемодане может лежать рубашка, но это не часть чемодана. В процессе выполнения заданий обращайте внимание ребенка на то, что разные предметы имеют части с одинаковым названием.

Они, как правило, выполняют одну и туже функцию, даже имеющие разную форму. Например, руль у автомобиля и велосипеда и т. д.

Скажи по-другому (синонимы) и наоборот (антонимы)

Игра снова строится на примерах. Скажите ребенку следующее: "Есть слова, которые означают одно и то же, например:

• жесткий — твердый;
• печальный — грустный;
• смелый — храбрый;
• блестеть — сиять;
• сердиться — злиться;
• враг — противник".

Пока вы произносите одно из таких слов, малышу надо подумать, как его можно назвать по-другому.

Затем: "Есть также слова, которые означают противоположное понятие, например:

- жара — холод;
- добро — зло;
- друг — враг;
- здоровый — больной;
- горький — сладкий;
- белый — черный;
- говорить — молчать;
- смеяться — плакать;
- ложиться — вставать;
- закрывать — открывать".

Пусть ребенок сам подберет антонимы к словам. Попробуйте поменяться ролями — пусть малыш сам придумает задание.

четвертый лишний

Вариант 1. Правила игры наверняка известны всем. Из четырех слов, названных взрослым, ребенок должен выбрать одно лишнее — слово, которое по значению не вписывается в данный ряд. У него нет признака, общего для остальных трех слов.

В подобную игру можно играть, используя картинки, — это гораздо проще. Без картинок, на слух, не каждый ребенок сразу разберется, как решить задание. Во-первых, надо хорошо запомнить все

слова и быстро понять, что именно не вписывается в общий ряд, поэтому для начала давайте упрощенные задания, а затем

уже переходите к более сложным.

Вариант 2, упрощенный. Сначала назовите ребенку признак, по которому следует сортировать слова. Например, предметы, которые бывают на кухне: сковородка, холодильник, кровать, ложка. Ребенок сразу сообразит, что именно не совсем уместно на кухне, и даст правильный ответ.

Проводя такие тренировочные игры, старайтесь давать как можно более разнообразные признаки для объединения слов (не только традиционный — назначение предмета). Пусть это будут и цвета, и размеры, и материал, из которого предмет изготовлен, и мягкость — жесткость, и прозрачность — непрозрачность и т. д.

Можно называть животных, объединяя их в группы по месту обитания, способу передвижения, видовой принадлежности и т. д. Называйте не только существительные, но и прилагательные, объединенные общим признаком. Например: горячий, теплый, жесткий, холодный (лишнее слово — жесткий, общий признак — температура).

Вариант 3, упрощенный. Перечислите не четыре, а только три слова, из которых надо выбрать лишнее. Но уже не называйте общий признак — пусть ребенок сам догадается.

продолжи предложение

Игра может носить как серьезный, так и шуточный характер (об этом можно договориться с ребенком заранее). Начните сложное предложение — ребенок должен его продолжить. Вариантов может быть множество, на любую интересную тему:

- наш корабль выплыл в открытое море, и тут...
- путешественники разбили лагерь на берегу реки и увидели...
- принцесса неожиданно проснулась, потому что...
- Карлсон не смог прилететь в этот день, ему пришлось...

продолжи рассказ

Игра похожа на предыдущую, но здесь взрослый и ребенок по очереди говорят целые предложения, каждое из которых продолжает начатый рассказ.

состоящие из заданных звуков, если, конечно, с ними велась предварительная работа.

Естественно, не все дети достаточно четко различают на слух определенные группы звуков, поэтому нередко путают их. Это относится в основном к определенным звукам. Например, чаще всего малыши не дифференцируют на слух звуки С и Ц, С и Ш, Ш

и Ж и др. Для развития фонематического слуха детям этого возраста предлагают игры и упражнения, в которых надо выделить слова с заданными звуками из фраз, небольших стихотворений.

выдели слово

Предложите детям хлопать в ладоши (топать ногой, ударять по коленкам, поднимать руку вверх и т. д.), когда они слышат слова с заданным звуком.

Игры для развития фонематического слуха

К пяти годам дети способны определять на слух наличие или отсутствие того или иного звука в слове, могут самостоятельно подбирать слова,

какой звук есть во всех словах?

Произнесите три-четыре слова, в каждом из которых есть общий звук: шуба, кошка, мышь, — и спросите у ребенка, какой это звук.

подумай, не торопись

Вариант 1. Предложите детям несколько заданий на сообразительность:

- подобрать слово, которое начинается на последний звук слова СТОЛ;

- вспомнить название птицы, в котором был бы последний звук слова СЫР *(воробей, гран...);*

- подобрать слово, первый звук в котором будет К, а последний А;

- назвать предмет в комнате с заданным звуком, например: "Что заканчивается на Л, что начинается на С, в середине слова имеет звук Т?" *Вариант 2.* То же задание с использованием сюжетных картинок или из лото. Можно использовать иллюстрации.

шутки-минутки

Прочитайте детям строчки из стихов, намеренно заменяя буквы в словах. Дети должны найти ошибку в стихотворении и исправить ее, например:

Хвост с узорами, сапоги со шторами.
Тили-бом! Тили-бом! Загорелся Кошкин том.
За окошком зимний сад, Там листочки в бочках спят.
Мальчишек радостный народ Коньками звучно режет мед.
Кот плывет по океану, Кит из блюдца ест сметану.
Куклу выронив из рук, Маша мчится к маме: Там ползет зеленый лук С длинными усами.
Божья коробка, полети на небо, Принеси мне хлеба.

Такие потешки-прибаутки будут не только полезны для общего развития, но и сделают "урок" веселым и легким для запоминания.

Полезные советы

1. Разговаривайте с малышом как можно больше. Произносите все слова правильно: употребление "детской" лексики может помешать формированию речи ребенка.

2. Будьте внимательны к тому, что пытается сказать малыш. Выслушивайте его и давайте ответы на все вопросы.

3. Если ребенок ошибается, относитесь к этому снисходительно. Ошибки — неизбежный этап развития речи.

4. Развивайте умение малыша слушать и быть внимательным: "Вот слышишь — едет машина,а это пыхтит пылесос, а что это? Да, правильно, это звенит будильник". Пусть малыш учится самостоятельно различать звуки, угадывать, что как звучит.

5. Приучайте ребенка к тому, чтобы он как можно более полно выражал свои желания, говорил новые слова, строил предложения.

6. Учите с ним небольшие стихотворения, сказочки — запоминая и повторяя их, он изучает новые слова, тренирует память и внимание.

7. Учите малыша сочинять связные рассказы о том, что его окружает, описывать рисунки в книжечках. Это формирует такое умение, как контекстная речь, т. е. способность представлять себе

события, которые должны произойти, умение найти форму для рассказа о них.

Если уделять развитию речи ребенка достаточно внимания, то со временем он непременно порадует вас прекрасным произношением, умением красиво говорить, правильно строить предложения, у него появятся естественное чувство языка и любовь к слову.

Глава 5 Игры для обучения раннему чтению

Игры со слогами

Как показывает практика, наиболее трудным моментом для ребенка является способ прочтения так называемого слога-слияния, состоящего из согласной и последующей гласной буквы. Это связано с тем, что одна и та же согласная буква в разных слогах может обозначать разные звуки — твердый или мягкий.

Если после согласной буквы стоит гласная А, О, У, Ы, Э, то согласный звук произносится как твердый, например в слогах НА, НО, НУ, НЫ, НЭ. Если после согласной буквы стоит гласная Е, Ё, И, Ю, Я, то согласный звук произносится как мягкий, например в слогах НЕ, НЁ, НИ, НЮ, НЯ. В последнем случае буквы Е, Ё, Ю, Я читаются как Э, О, У, А соответственно.

Безусловно, все эти тонкости языка пока еще непонятны малышу, да и в объяснениях нет необходимости. Лучше поиграть в слоги, не деля при этом слоги-слияния на буквы, а называя их целиком. Через несколько занятий малыш без всяких дополнительных объяснений поймет принцип чтения слогов-слияний и сможет по аналогии читать и другие слоги.

Поскольку слоги с гласными Е, Ё, Ю, Я являются наиболее трудными для чтения, начинать занятия можно со слогов, включающих в себя гласные буквы А, И, О, У, Ы, Э. В первое время старайтесь выбирать для игр слоги с одной гласной буквой: БА, ВА, КА, НА, ПА и т. д. После усвоения ребенком этой группы слогов можно переходить к слогам с другой гласной, например с буквой О: БО, ВО, КО, НО, ПО и т. д.

Желательно, чтобы ребенок в процессе игры называл слоги сразу, а не по буквам. Здесь необходимо терпение: пусть ребенок в начале обучения сколь угодно долго вспоминает название слога или тянет первую букву, пока не сообразит, как назвать следующую, лишь бы он не делал остановки между ними и прочел слог слитно.

Если у малыша возникают трудности при узнавании или прочтении слога, помогите ему одним из перечисленных ниже способов. Предложите ребенку варианты правильного ответа на выбор:

"Это БО или ЛО?", "ЛО? ПО? КО?" Возможно, малыш не узнал или забыл одну из букв слога — в этом случае назовите буквы сами, но не используйте при этом союз "и". Правильнее спросить: "Н, О — что получится?" Иначе говоря, не спрашивайте: "Н и О — что получится?" — это разобьет единство букв и помешает ребенку правильно сложить слог.

Когда и как играть в эти игры? В любое время, желательно

ежедневно, но не доводя ребенка до усталости. Полезно также закреплять на видных местах (на стенах комнаты, на дверях, на мебели ит. д.) карточки с уже встречавшимися в играх слогами, лучше всего с рисунками.

В гости

Цель: учиться читать слоги, сортировать их по согласной или гласной букве.

Материал: разноцветный картон, бумага для рисования, цветные карандаши или фломастеры, ножницы.

На альбомных листах нарисуйте буквы, "оденьте" их в нарядные одежды, нарисуйте им лица и ручки. Для первой игры достаточно сделать таким образом гласные буквы А, И, О, У, Ы и несколько согласных букв, например МиП.

Расскажите ребенку сказку о том, как буква М пошла гулять и по дороге встретила своих знакомых. По ходу сказки объясняйте, как буквы встречаются друг с другом, здороваются за руки, общаются. Сначала буква М встретила букву А, они взялись за руки и сказали: "МА". Когда буква М встретилась с буквой О, они поздоровались и сказали: "МО". С буквой У буква М поздоровалась уже другим словом: "МУ". Взяв букву Ы за руку, буква М сказала: "МЫ". А при встрече с буквой И буква М произнесла "МИ".

Попросите ребенка повторить сказку, дайте ему возможность соединить буквы ручками друг с другом и произнести, как они здороваются. Такие же истории придумайте и с другими буквами. Например, они могут в паре петь песенки-слоги. Согласная буква может отправиться в лес по грибы или кататься на лифте, ходить в гости к подружкам — гласным буквам или в магазин и т. п.

Самолетики

Цель: запоминать слоги, учиться их читать, развивать координацию движений.

Материал: цветная или белая бумага, цветные карандаши или фломастеры.

На листах бумаги напишите слоги, которые ребенку нужно запомнить и научиться читать. Для этого достаточно 6—10 слогов. Разложите листы на полу — это будут аэродромы. Сам ребенок будет играть роль самолета. Прочитайте стихотворение о самолете, сделайте вместе с малышом несколько движений-имитаций (расставьте руки в стороны, покачайте ими, как крыльями), погудите, как самолет... Скомандуйте, на какой аэродром приземляться. Говорите от имени диспетчера: "Внимание! Объявляется посадка на аэродром "КА"" — или другой слог.

После поменяйтесь ролями: пусть теперь ребенок называет слоги, на которые будет приземляться взрослый. Специально приземлитесь на неправильный аэродром — ребенок должен будет вас поправить.

Особый интерес эта игра вызовет у мальчика, поскольку ее сюжет соответствует темам мальчишеских игр. Чтобы она была интересна и девочке, переделайте ее, скажем, в игру о бабочках: вырежьте из цветной бумаги яркие цветы разной формы, напишите на них слоги, и пусть девочка-бабочка садится на них.

Для игры полезно выбирать слоги, схожие между собой — имеющие в составе одинаковые согласные или гласные буквы. Например, в одной игре используйте слоги ГУ, КУ, ДУ, МУ, НУ, ПУ ТУ, а в следующий раз напишите на аэродромах или цветочках слоги ВА, ВЕ, ВИ, ВО, ВУ, ВЫ.

Пение со слогами

Цель: запоминать слоги, развивать чувство ритма.

Материал: карточки со слогами.

Для того чтобы ребенок быстрее запомнил слоги, предложите ему петь их на мелодию любой детской песенки ("Чижик-пыжик", "Жили у бабуси. ..", песни из детских мультфильмов). Сначала вместо всех слогов в песне пойте слог ЛЯ. Затем по очереди пойте изучаемые слоги. Помимо прочего, пение развивает чувство ритма, необходимое для формирования правильной речи.

Конфеты

Цель: сортировать слоги по согласной или гласной букве.

Материал: разноцветный картон, бумага для рисования, цветные карандаши или фломастеры, ножницы.

Вариант 1. Перед началом игры определите, какие слоги необходимо выучить с ребенком. Для одной игры не используйте более 20 слогов.

Из разноцветного картона вырежьте конфетки. На каждой напишите ее название — слог. На альбомных листах нарисуйте буквы, из которых состоят эти слоги, оденьте буквы в нарядные одежды,

нарисуйте им лица и ручки. Чем ярче и забавнее будут выглядеть буквы, тем больший интерес они вызовут у малыша.

Расскажите ребенку, что буквы собрались на праздник, у них есть угощение — конфеты, но сами буквы не могут их поделить. Предложите малышу помочь буквам: пусть прочтет названия конфет и раздаст их. При раздаче соблюдайте правило: буква может получить только ту конфету, в названии которой она сама встречается. Например: букву У можно угостить конфетами "БУ", "ВУ", "ДУ", "КУ"; букве Т ребенок может предложить конфеты "ТА", "ТЕ", "ТО", "ТЫ"; конфетка "СА" может достаться букве С и букве А. Чтобы играть было интереснее, разговаривайте с ребенком от имени букв.

Вариант 2. Тот же прием можно использовать в игре в магазин. Приходить за покупками должны буквы: можете их озвучивать. Конфеты пусть продает ребенок. Сообщите ему условие: букве продают только те конфеты, в названии которых эта буква встречается.

Аналогичная этой игра в почту — используйте те же изображения букв. Дополнительно подготовьте письма для них. Для этого на конвертиках напишите слоги, состоящие из выбранных букв. Предложите ребенку разнести почту. Буква может получить только то письмо, в названии которого она есть.

Магазин

Цель: учиться определять первый и последний слоги в словах.

Материал: предметы, продукты, бумага для рисования, цветные карандаши или фломастеры, ножницы.

Разложите на прилавке разные предметы — ка-ран-даш, мы-ло, ба-нан, ча-сы, те-ле-фон. Подготовьте деньги для игры: на листочках бумаги напишите первые слоги названий предметов. Желательно подбирать предметы таким образом, чтобы их названия начинались со слога-слияния (согласная буква и последующая гласная). В нашем примере это КА, МЫ, БА, ЧА, ТЕ. Будут и лишние деньги — слоги-слияния, на которые нет предметов в магазине, например БУ и СА. Обратите внимание на то, что в этом и последующих упражнениях нужно подбирать такие слова, в которых произношение первого слога совпадает с его написанием (например, слово "вата" подходит, а "вода" — нет: произносится [вада]).

Продавец — взрослый, покупатель — ребенок. Главное условие: товар можно купить, только правильно назвав первый слог слова и заплатив продавцу соответствующие деньги.

После поменяйтесь ролями. При покупке иногда специально выбирайте неправильный слог. Продавец должен будет отказать и объяснить, по-

чему он не может продать продукт за предложенные деньги.

В следующий раз в качестве денег используйте слоги, на которые заканчиваются названия предметов, например: кол-ба-са — СА; бул-ка — КА; ма-ка-ро-ны — НЫ; мо-ло-ко — КО; яб-ло-ки — КИ; кон-фе-ты — ТЫ и т. д.

Окошечки

Цель: развивать скорость чтения.

Материал: два листа белого или цветного картона, альбом для рисования, линейка, простой карандаш, цветные карандаши или фломастеры, ножницы, клей.

Сделайте разметку на одном листе картона: положите лист горизонтально, разделите его на две равные части вертикальной линией, в каждой половинке на одинаковом уровне наметьте окошки, одинаково отступая от краев и от линии середины. С помощью ножниц вырежьте окошки. С обратной стороны приклейте заглушку из второго листа картона. Клей наносите только по линии середины, по правому и левому краю.

Раскройте альбом посредине, отожмите скрепки и вытащите двойной лист бумаги. Разрежьте его пополам вдоль так, чтобы получились две одинаковые полоски. Каждую из них разметьте по всей длине: начертите прямоугольники шириной, соответствующей высоте окошка в детали, выполненной из картона ранее. На одной полоске напишите гласные буквы А, Е, Ё, И, О, У, Ы, Э, Ю, Я (по одной букве в каждом прямоугольнике). На второй полоске напишите согласные Б, В, Г, Д, З, К, М, Н, П, С, Т, Ф (также по одной букве в каждом прямоугольнике).

Вставьте полоски в картонную рамку: полоску с гласными буквами — справа, полоску с согласными буквами — слева (рис. 1).

Теперь установите в левом окошке любую согласную букву, а правую полоску передвигайте

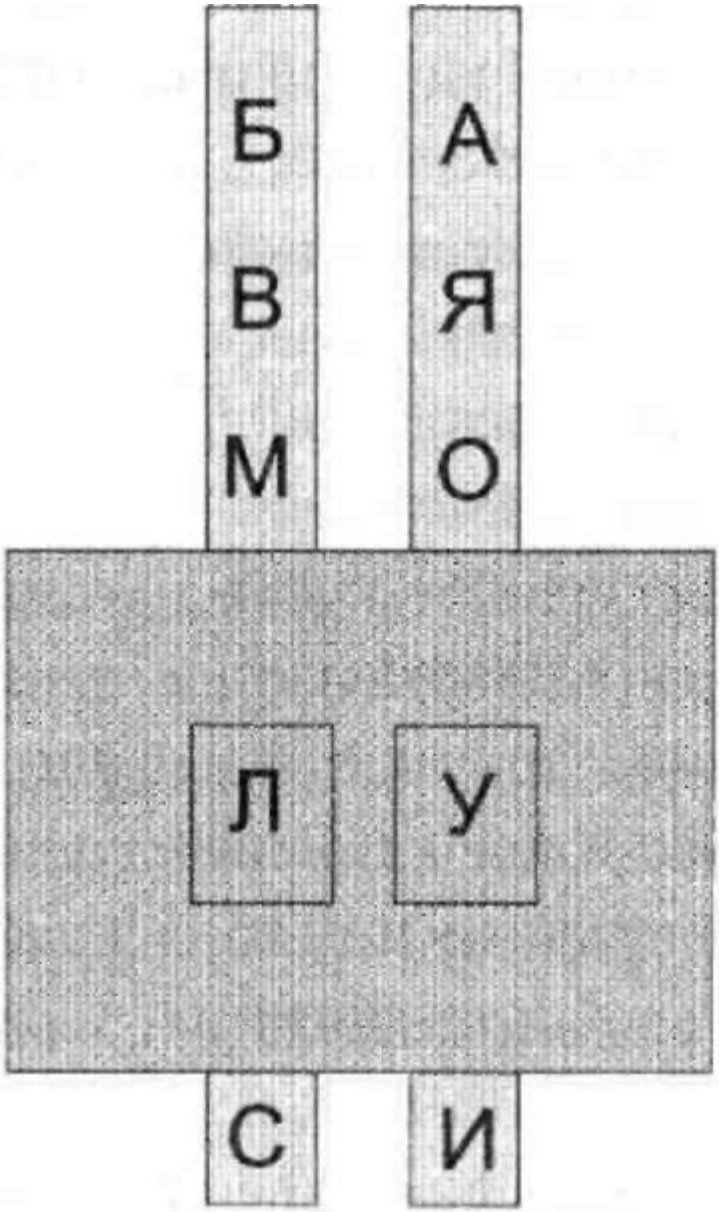


Рис. 1

так, чтобы в правом окошке по очереди появлялись гласные буквы. Пусть ребенок читает образовавшиеся слоги, например: МА — МЕ — МЁ — МИ — МО — МУ — МЫ — МЭ — МЮ - МЯ. Передвиньте полоску слева, чтобы появилась новая согласная буква, еще раз передвиньте правую полоску, предлагая ребенку читать новые слоги.

В следующий раз оставьте неизменной выбранную гласную букву, но изменяйте согласную, передвигая левую полоску в окошечках. Попросите ребенка прочесть образовавшиеся слоги,

например: БА — ВА - ГА — ДА - КА — ДА — МА — НА — ПА — РА и т. д.

Можно поменять полоски местами — в таком варианте ребенок будет читать цепочки так называемых обратных слогов, где первая буква гласная, а вторая — согласная, например: АБ — АВ — АГ —АД —АК —АД —АМ— ИК — ЕК — ЁК — ОК - УК — ЫК — ЭК — ЮК - ЯК.

Игры на запоминание

кубики

Цель: запоминать слоги, учиться находить их на слух.

Материал: несколько деревянных или пластмассовых кубиков, белая бумага, линейка, простой карандаш, цветные карандаши или фломастеры, ножницы, клей ПВА, мелкие игрушки.

Измерьте с помощью линейки длину грани кубика. Нарежьте листочки бумаги такого же размера. На них цветными карандашами или фломастерами напишите слоги. Приклейте карточки со слогами к граням кубика.

На один кубик прикрепите слоги, в состав которых входит одна и та же буква — гласная или согласная. Например, на один кубик приклейте слоги РА, РЕ, РИ, РО, РУ, РЫ, а на другой — ЛА, ЛЕ, ЛИ, ЛО, ЛУ, ЛЫ. Или для одного кубика используйте слоги БО, ВО, ЛО, РО, СО, ТО, а для другого — БИ, ВИ, ЛИ, РИ, СИ, ТИ.

Предложите ребенку научить читать по слогам его игрушку (небольшого размера, такого, чтобы она могла свободно стоять на кубике). Пусть ребенок ищет слоги и показывает их игрушке. Затем и сам ребенок сможет "обучать" игрушку слогам: он будет называть слог и сам за игрушку его находить.

Одновременно используйте не более пяти кубиков.

Две половинки

Цель: запоминать слоги, учиться составлять их.

Материал: белый картон, линейка, простой карандаш, цветные карандаши или фломастеры, ножницы.

На карточках из картона напишите слоги, с которыми уже знаком ребенок. Каждую карточку разделите с помощью простого карандаша и линейки на две равные половины — верхнюю и нижнюю.

Разрежьте карточки (рис. 2).

Предложите ребенку составить разрезанные слоги и прочитать их. Пусть малыш, приставляя разные половинки друг к другу, выберет правильный вариант целого слога и прочитает его.

Если ребенок затрудняется в поиске, оставьте для выбора только нижние половинки слогов, а верхние выдавайте по одной. В следующий раз выдавайте нижние половинки, а все верхние разложите перед ребенком для выбора.

Парочки

Цель: запоминать слоги, развивать память и внимание.

Материал; белый картон, ножницы, цветные карандаши или фломастеры.

Подготовьте 16 карточек одинакового размера (например, 10 **х** 15 см) из белого картона. Выбе-

Рис. 2

рите для игры восемь слогов. Напишите их на карточках, по одному на каждой, повторяя слог сразу на двух. Таким образом вы получите комплект карточек, из которого можно составить восемь пар одинаковых слогов.

Перемешайте карточки и разложите их на столе слогами вниз. Должно получиться четыре ряда по четыре карточки в каждом. По очереди с ребенком пытайтесь найти одинаковые буквы. Откройте любые две карточки. Если открыты карточки с одинаковыми слогами, оставьте их себе. Если открылись разные слоги, переверните их снова буквами вниз, оставляя на прежних местах. Следующий ход должен сделать ребенок. Объясните ему, что нужно стараться запомнить, где какой слог расположен на столе. Выигрывает тот, кто соберет больше карточек.

Слоговое лото

Цель: развивать внимание, учиться подбирать слово к слогу.

Материал: бумага для рисования, линейка, простой карандаш, цветные карандаши или фломастеры, предметные картинки (из настольных игр или вырезанные из журналов), мешочек.

Листы бумаги разделите на 6—8 прямоугольников одинакового размера. В каждом из них напишите по одному слогу-слиянию, состоящему из

согласной и последующей гласной буквы (ПА, ПЕ, ПИ, ПО, ПУ, ПЫ).

Из настольных игр или журналов подберите картинки, названия которых начинаются на слоги, записанные на листах бумаги. Старайтесь подбирать к одному и тому же слогу

несколько разных картинок. Например: СА — са-мо-лет, са-по-ги; ВА — ва-та, ва-за.

Предложите ребенку выбрать одну из карточек со слогами и найти к каждому слогу соответствующую картинку из подготовленных для игры. Важно, чтобы малыш сначала назвал то, что нарисовано на карточке. Слог нужно закрывать ею.

В эту игру можно играть всей семьей. Правила просты. Каждый из членов семьи должен выбрать себе карточку со слогами. Один из членов семьи — ведущий. Он достает предметные картинки из мешочка по одной и спрашивает: "Кому нужен..?" — и произносит название предмета, изображенного на картинке. Тот, у кого есть соответствующий слог, забирает картинку себе, закрывает ею слог. Выигрывает первый закрывший все слоги на своей карточке.

Волшебная тарелка

Цель: учиться понимать значение предлогов, развивать речь и воображение.

Материал: одноразовая картонная тарелка, линейка, карандаш, цветные карандаши или фломастеры, игральный кубик.

Предлоги — это первые слова, доступные ребенку для самостоятельного чтения. Часть предлогов состоит из одной буквы, а часть совпадает со слогами. Стоит попробовать использовать это преимущество для организации игры с малышом.

Возьмите одноразовую картонную тарелку, расчертите ее с помощью линейки и карандаша на восемь секторов. В каждом секторе напишите по одному предлогу: В, ЗА, К, НА, НАД, ПО, ПОД, ОТ.

Бросьте кубик на тарелку, посмотрите, на какой сектор он попал. Затем придумайте предложение с выпавшим предлогом. Теперь очередь ребенка. Если ему будет трудно придумывать предложения, подскажите, какую фразу можно придумать с данным предлогом.

Игры со словами

Конечно же, для малыша читать слова гораздо интереснее, чем слоги. Ведь в слоге нет смысла, а каждое слово что-либо обозначает. Пока ребенок учит буквы и пытается читать слоги, он часто не понимает, зачем ему это нужно, а прочитав первые слова, радуется новому ощущению: "Я умею читать!"

Лучше переходить к чтению слов тогда, когда ребенок уже научился уверенно называть слоги слитно, а не по буквам. Для первых игр со словами выбирайте слова, состоящие из трех букв, например: КОТ, ЛУК, СОН. Постепенно увеличивайте количество букв в используемых для игр словах.

Если ребенку всего 4 года, не стоит спешить предлагать ему читать слова длиннее пяти букв. С пятилетнего возраста ограничений относительно длины слов уже нет.

Цепочки слов

Цель: учиться составлять слова из слогов, формировать навык осмысленного чтения.

Материал: белый или цветной картон, ножницы, цветные карандаши или фломастеры.

Из картона нарежьте небольшие карточки. На них разноцветными карандашами или фломастерами напишите слоги, например: ЛА, ЛО, МА, НО, ПА, РА, СИ (каждый слог своим цветом).

На столе перед ребенком выложите карточку со слогом НО. Пусть ребенок ее прочитает. Рядом положите карточку со слогом РА. Предложите ребенку прочитать и ее. Затем он должен прочитать оба слога и назвать получившееся слово (НОРА).

Теперь уберите первую карточку (НО), попросите повторно прочитать оставшийся слог (РА).

Рядом со слогом РА положите карточку МА. Предложите ребенку прочитать два слога вместе и назвать новое слово (РАМА). Так, постепенно убирая первый слог и добавляя новый, предложите прочитать всю цепочку до конца: НОРА — РАМА — МАЛО — ЛОСИ — СИЛА — ЛАПА.

В этом варианте чтения для ребенка упрощается задача понимания прочитанного, поскольку ему не придется долго думать над каждым отдельным слогом слова: прочитав слог в составе первого слова, во втором ребенок уже просто вспомнит его.

В следующий раз подготовьте новые карточки со слогами: ЛИ, СА, МА, КИ, НО, СИ, ЛА, ПЫ. В цепочке с использованием этих слогов получатся слова: ЛИСА — САМА — МАКИ — КИНО — НОСИ — СИЛА — ЛАПЫ.

никли затруднения, помогите выполнить задание. Предложите вместе вставлять разные буквы и читать образовавшиеся, порой забавные, слова.

Можно использовать также слова: МАК, ЛАК, ШАР, НОС, СОМ, СОК, РОТ, ДОМ, СУП, ЛУК, СУК, ПУП, ЖУК, КУБ, ДЫМ,

СЫН, БЫК, РИС, ЛИС, ЛЕС, МЕЛ, МЕЧ, ФЕН, ДЕД, МЕД, ЛЁД, ЛЮК, МЯЧ.

Вариант 2. Загадайте слово без картинки: выложите первую и последнюю буквы, предложите ребенку угадать, какое слово вы задумали. Перебирая гласные буквы, ребенок найдет отгадку и прочитает ее.

Закончи слово буква убежала

Цель: учиться определять, какие буквы входят в состав слова.

Материал: картинки с изображением носа, дуба, рака, сыра; гласные буквы — А, Е, Ё, И, О, У, Ы, Э, Ю, Я (из разрезной азбуки или магнитные).

Вариант 1. Под картинкой, на которой нарисован РАК, выложите первую и последнюю букву слова (Р и К), оставьте между ними промежуток. Спросите ребенка, все ли буквы слова на месте. Если воз-

Цель: учиться определять, какие буквы входят в состав слова, формировать навык осмысленного чтения.

Материал: бумага для рисования, линейка, простой карандаш, цветные карандаши или фломастеры, предметные картинки (из настольных игр или вырезанные из журналов), клей.

Подберите 5—10 картинок из настольных игр. Рядом с каждой из них напишите начало слова (желательно деля слова на слоги). Окончания слов напишите на небольших листочках бумаги буквами того же размера. Предложите ребенку подо-

5-Luchshle igri

Рис. 3

брать соответствующие окончания к каждой картинке и прочитать слова (рис. 3).

Книжка-игрушка

Цель: учиться составлять слова из слогов, развивать скорость чтения.

Материал: альбом для рисования (на скрепках или на веревочке — 12 листов), линейка, простой карандаш, цветные карандаши или фломастеры, ножницы.

С помощью линейки и карандаша разделите альбом пополам таким образом, чтобы одна часть осталась соединенной скрепками или веревочкой. Разрежьте по намеченной линии.

Каждый лист получившейся книжечки разметьте посредине и разрежьте, но не до конца, а так, чтобы альбом оставался соединенным скрепками или веревочкой.

На каждой левой страничке напишите по одному слогу, например: КИ, НО, РА, ЛА, ПИ, КО, СА, СИ, ГО, ЛИ, КА, ПО, а на каждой правой — по одному из другого списка: НО, НИ, МА, ПА,

ЛА, РА, СА, ТЫ, СИ, ША, ЛЫ, НА (рис. 4).

Перелистывая странички в разной последовательности, ребенок будет составлять разные слова. Предложите малышу листать книжку-игрушку и читать, смеясь вместе с ним над забавными словами типа: МАПА, ГОСА, КИНИ, САНА. Порадуйтесь, когда удастся составить настоящие слова: КИНО, НОРА, ПОНИ и т. д. Обратите внимание ребенка на то, что с одним и тем же слогом можно составить несколько слов, например со слогом КО: КОСА — КОТЫ — КОНИ или со слогом РА: ГОРА - НОРА — КОРА.

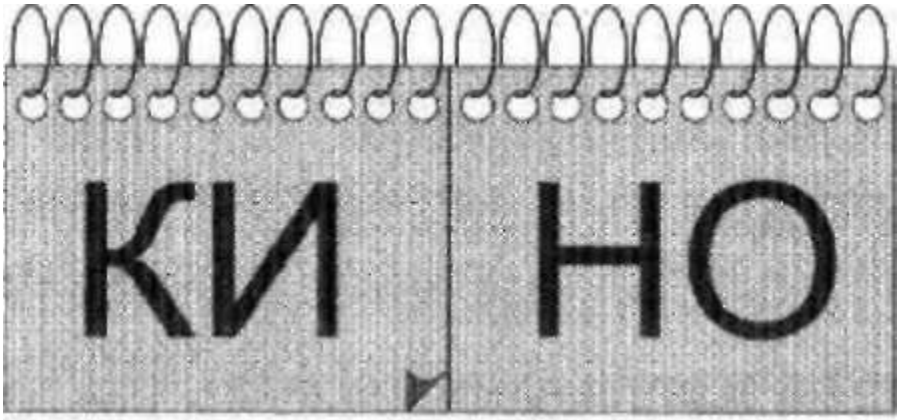


Рис. 4

Универсам

Цель: учиться осмысленно читать слова, развивать речь и мышление.

Материал: бумага, цветные карандаши или фломастеры, игрушки (кукла или мишка).

На листочках бумаги напишите названия разных продуктов: МОЛОКО, СМЕТАНА, КЕФИР, ТВОРОГ, ХЛЕБ, БУЛКА, ПИРОГ, ТОРТ, ПЕЧЕНЬЕ, МАКАРОНЫ, РИС, ГРЕЧКА, СОЛЬ, САХАР, КОЛБАСА, СОСИСКИ, СЫР, КАПУСТА, СВЕКЛА, КАРТОФЕЛЬ, УКРОП, ЯБЛОКИ, ГРУШИ, БАНАНЫ, ЛИМОНЫ.

Организуйте в комнате универсам и предложите ребенку прочитать слова и разложить их по отделам. Например, все молочные продукты — на стол, овощи — на стул, фрукты — на диван и т. д. Поручите ребенку роль продавца — взрослые должны исполнять роли игрушек-покупателей: они приходят в магазин за продуктами, называют их, а ребенок ищет карточку с соответствующей надписью и продает товар.

Сад-огород

Цель: учиться классифицировать предметы, развивать мышление, пополнять словарный запас.

Материал: предметные картинки с изображением овощей и фруктов, сюжетные картинки с изображением сада (деревья) и огорода (грядки), бумага, цветные карандаши или фломастеры.

На листочках бумаги напишите названия овощей и фруктов. Предложите ребенку прочитать слова и разложить названия фруктов на деревья, а названия овощей — на грядки. Затем попросите его отвернуться, а сами поменяйте местами 2—5 карточек (из сада переложите в огород и наоборот). Предложите малышу найти ошибки и вернуть овощи и фрукты на место.

Магазин одежды

Цель: учиться осмысленно читать слова, находить соответствия.

Материал: картинки с изображением девочки и мальчика, бумага, цветные карандаши или фломастеры.

В эту игру можно играть с ребенком от четырех лет. На листочках бумаги заранее напишите названия одежды: ПЛАТЬЕ, ЮБКА, БЛУЗКА, САРАФАН, БРЮКИ, ШОРТЫ, РУБАШКА, СВИТЕР, КУРТКА, ПАЛЬТО, НОСКИ, КОЛГОТКИ, ФУТБОЛКА, КЕПКА, ПАНАМА. Положите перед ребенком картинки с изображением детей. Предло-

жите прочитать написанные на карточках названия одежды и разложить их под картинками девочки или мальчика соответственно. Обратите внимание на то, что некоторые предметы одежды носят как девочки, так и мальчики.

Буква заблудилась

Цель: учиться определять входящие в состав слова буквы, составлять из них слова.

Материал: картинки с изображением козы, кота, сома, рака, белки, вороны, мышки, галки, осла, курицы; буквы (из разрезной азбуки или магнитные).

Под картинкой, на которой нарисован кот, из букв разрезной азбуки составьте слово КИТ. Предложите ребенку прочитать его. Объясните, что какая-то буква из слова КОТ заблудилась, а другая буква из похожего слова заняла ее место. Попросите ребенка найти заблудившуюся букву и заменить ее правильной.

Затем под картинкой, на которой нарисована коза, выложите

слово КОСА. Спросите ребенка, какое слово написано под картинкой. Почему так получилось? Предложите ребенку найти заблудившуюся букву.

Аналогично: под картинкой, на которой изображен сом, выложите слово СОН, под картинкой

с раком — слово МАК; под картинкой с ослом — ОРЕЛ; под картинкой с белкой — БУЛКА; под картинкой с вороной — КОРОНА; под картинкой с мышкой — МИШКА; под картинкой с галкой — ПАЛКА.

Обычно ребенку проще выполнять задания, в которых "заблудилась" гласная буква: в этом случае ребенок сам может протяжно произнести слово, выделяя голосом звук, который ищет.

Слогоежка

Цель: учиться определять входящие в состав слова слоги, составлять из них слова.

Материал: бумага, простой карандаш, цветные карандаши или фломастеры, ножницы.

Расскажите ребенку, что в некоторых словах прячутся другие слова. Чтобы увидеть их, нужно отгадать, какой слог нужно убрать, чтобы оставшиеся составили другое слово. Предложите найти эти слова и превратить в другие.

На полоске бумаги напишите слово МАШИНА. Вместе с малышом проговорите слово по слогам и разрежьте их: МА-ШИ-НА. Убирайте по одному слогу из слова, предлагая ребенку читать получившиеся сочетания. Из слова МАШИНА у ребенка получатся: МАНА, МАШИ, ШИНА. Отгадка — слово ШИНА.

Очень хорошо, если ребенок увидит и еще один вариант отгадки — слово МАШИ (в смысле не одна МАША, а несколько).

Для этой игры аналогичным способом используйте слова: НОС-КИ (НОС), ПЕ СОК (СОК), НО-СОК (СОК), РУ-КА-ВА (РУКА), ГВОЗ-ДИ-КА (ГВОЗДИ), ПО-ДЕ-НО (ПОЛЕ), ВЕ-ТОЧ-КА (ТОЧКА), БУ-ЛАВ-КА (ЛАВКА).

Полсловечка

Цель: учиться читать и узнавать образ буквы по ее фрагментам.

Материал: бумага, ножницы, цветные карандаши или фломастеры.

Вариант 1. На листах бумаги одинакового размера напишите выбранные для чтения слова (для одной игры достаточно 4—8

слов). На каждом листе напишите только по одному слову. Старайтесь писать буквы одинакового размера и стиля, для одной игры использовать фломастер или карандаш одного цвета (а лучше всего напечатать буквы на компьютере). Каждую карточку разрежьте вдоль на две части: верхнюю и нижнюю.

Скажите ребенку, что слова играют с ним в прятки. Покажите верхнюю или нижнюю половинку слова, пусть ребенок прочитает его, затем подберет среди прочих вторую половинку. Сложив две половинки вместе, можно проверить правильность выполнения задания.

Вариант 2. Для игры можете использовать слова из букваря или настольной игры: просто закрывайте полоской из картона верхнюю или нижнюю половинку загадываемых ребенку слов.

Ребусы из картинок

Цель: учиться определять первую и последнюю буквы в словах, составлять слова из букв и понимать прочитанное.

Материал: буквы из разрезной азбуки или магнитные, предметные картинки (из настольных игр).

Загадайте слово из 4—6 букв. Например, КРАСКИ. Подберите предметные картинки, подписи к которым начинаются с букв этого слова (Конфета, Речка, Абрикос, Самолет, Корабль, Индюк). Выложите картинки на столе перед ребенком по порядку следования букв в загаданном слове.

Пусть ребенок назовет слова, определит их первый звук, найдет соответствующие буквы и выложит их под картинками. Предложите ему прочитать все буквы по порядку — получится слово-отгадка.

Путаница

Цель: учиться составлять и читать слова, определять наличие и порядок букв в слове, формировать навык осмысленного чтения.

Материал: буквы из разрезной азбуки или магнитные.

Скажите ребенку, что загаданы два слова — например, два названия животных жарких стран. Выложите на столе буквы А, Ж, И, Л, Н, О, Р, С, Ф. Попросите ребенка угадать, что это за животные, и сложить из букв их названия (ЖИРАФ, СЛОН).

В следующий раз можно загадать названия двух животных Севера (Е, Ж, Л, М, Н, О, О, Р, Ь — МОРЖ, ОЛЕНЬ) или двух птиц (О, А, О, И, А, С, Р, К, Т, С - АИСТ, СОРОКА).

Наоборот

Цель: учиться осмысленно читать слова, пополнять словарный запас, учиться находить противоположные по смыслу слова.

Материал: белый или цветной картон, цветные карандаши или фломастеры, ножницы.

На листах картона одинакового размера напишите пары слов: ДЛИННЫЙ - КОРОТКИЙ, ШИРОКИЙ — УЗКИЙ, ВЫСОКИЙ — НИЗКИЙ, ТОЛСТЫЙ - ТОНКИЙ, ГЛУБОКИЙ - МЕЛКИЙ, ТЯЖЕЛЫЙ — ЛЕГКИЙ, ДАЛЕКИЙ — БЛИЗКИЙ. Карточки разрежьте пополам так, чтобы на каждой половинке оказалось по одному целому слову. Предложите ребенку прочитать их и составить пары противоположных по смыслу слов или "слов наоборот".

Вероятно, сначала ребенок будет путаться: подбирать к слову ШИРОКИЙ, например, слово КОРОТКИЙ или ТОНКИЙ, а к слову ТОЛСТЫЙ — слова УЗКИЙ или МЕЛКИЙ. В этом случае помогите ребенку разобраться в различиях между ними, можете использовать для объяснения соответствующие предметные картинки.

В следующий раз используйте другие пары слов, например: ГРОМКИЙ — ТИХИЙ, ДОБРЫЙ — ЗЛОЙ, ВЕСЕЛЫЙ — ГРУСТНЫЙ, СТАРЫЙ — МОЛОДОЙ, ЧИСТЫЙ — ГРЯЗНЫЙ, ПОЛНЫЙ - ПУСТОЙ, МОКРЫЙ - СУХОЙ и т. п.

После небольшой тренировки в составлении пар слов из 2—3 групп можно перемешать все имеющиеся для этой игры карточки и дать ребенку задание составить все возможные пары противоположных по смыслу слов.

Для облегчения выполнения заданий можно использовать фломастеры нескольких цветов для записи слов. Напишите одним цветом 2—3 пары слов, а для записи других пар поменяйте фломастер. Или используйте картон 2—3 цветов. Наиболее трудный вариант задания — когда все слова

написаны одним цветом и на картоне одного и того же цвета.

Строим город

Цель: учиться составлять слова из слогов, находить соответствия, развивать речь.

Материал: белый или цветной картон, цветные карандаши или фломастеры, ножницы.

Из разноцветного картона вырежьте прямоугольники размером 5х8 сантиметров. Это будут кирпичики для строительства домов в городе. Вырежьте и треугольники с одной

стороной, равной 8 сантиметрам, а с другой — 5 сантиметрам. Это будут крыши домов. Кирпичиков должно быть больше, чем квадратиков.

На крышах-треугольниках напишите слоги — начала слов, например: ВА, ПА, ТА, СА. А на кирпичиках-прямоугольниках напишите окончания задуманных слов. Например: -ТА (получится ВАТА), -РЕНЬЕ (получится ВАРЕНЬЕ), -ЛЕЦ (ПАЛЕЦ), -РУС (ПАРУС), -НЕЦ (ТАНЕЦ), -ЗЫ (ТАЗЫ), -БУРЕТ (ТАБУРЕТ), -ДИК (САДИК), -НИ (САНИ), -МОЛЕТ (САМОЛЕТ), -ЛАТ (САЛАТ).

Предложите ребенку разложить кирпичики под подходящую крышу так, чтобы из них получались слова. Определите, какой дом получился самым высоким, какой — самым низким. Попросите про-

читать все слова, которые живут в домике ВА, в домике ПА, в домике ТА, в домике СА.

Полезно подбирать для игры слова, первые слоги которых похожи по звучанию: ША и ЖА; ПО и БО; ВУ и ФУ; СИ и ЗИ; ДЕ и ТЕ; ГО и КО и т. д.

Кто где живет?

Цель: учиться осмысленно читать слова, классифицировать предметы, пополнять словарный запас.

Материал: картинки с изображениями животных (рыба, собака, пчела, лиса, медведь, ворона, белка), бумага, цветные карандаши или фломастеры.

На листах бумаги крупными яркими буквами напишите названия домиков животных: АКВАРИУМ, БУДКА, УЛЕЙ, НОРА, БЕРЛОГА, ГНЕЗДО, ДУПЛО. Попросите ребенка прочитать названия домиков и поселить в них животных — разложить предметные картинки к соответствующим словам.

Профессии

Цель: учиться осмысленно читать слова, находить соответствия, развивать мышление.

Материал: бумага, цветные карандаши или фломастеры, сюжетные или предметные картинки с изображениями людей разных профессий (врач, почтальон, строитель, моряк, водитель, продавец, парикмахер, учитель, военный).

На листочках бумаги напишите слова: ГРАДУСНИК, ШПРИЦ, ПИСЬМО, КИРПИЧ, КАСКА, ШТУРВАЛ, ЯКОРЬ, РУЛЬ, КОЛЕСО, ВЕСЫ, КАССА, НОЖНИЦЫ, РАСЧЕСКА, МЕЛ, КНИГА, РУЖЬЕ, ПАЛАТКА.

Разложите перед ребенком картинки с изображениями людей разных профессий. Уточните, знает ли ребенок названия профессий и чем занимаются люди этих профессий. Дайте прочитать слова на карточках, предложите догадаться, к какой профессии относятся предметы, и разложить слова к соответствующим картинкам.

Городок

Цель: учиться осмысленно читать слова, пополнять словарный запас.

Материал: бумага, цветные карандаши или фломастеры.

Нарисуйте город с улицами и домами. Можно использовать вырезанные из журналов и газет изображения домов, дорог, транспорта, людей. Эту работу интересно делать вместе с ребенком. Развесьте на дома вывески: АПТЕКА, МАГАЗИН, УНИВЕРСАМ, ШКОЛА, БОЛЬНИЦА, ГОСТИ-

НИЦА, ДЕТСКИЙ САД, ПАРИКМАХЕРСКАЯ, ТЕАТР, КИНОТЕАТР, КАФЕ, РЕСТОРАН.

Расскажите ребенку, что в город приехали гости из другой страны, которые не умеют читать по-русски. Попросите ребенка помочь иностранцам находить в городе места, где можно пообедать или переночевать, купить лекарства или продукты, посмотреть спектакль или фильм, подстричься или полечиться.

Библиотека

Цель: учиться определять входящие в состав слова буквы, формировать навык осмысленного чтения.

Материал: бумага, простой карандаш, цветные карандаши или фломастеры.

Из обычной белой бумаги сделайте макеты книжек: сложите каждый лист пополам. На книжках подпишите цветными карандашами или фломастерами их названия, специально допуская смешные ошибки. Пусть таким образом появятся книжки с названиями: "Кепка" ("Репка"), "Шурочка Ряба" ("Курочка Ряба"), "Гусли-лебеди" ("Гуси-лебеди"), "Полк и семеро козлят" ("Волк и семеро козлят"), "Киса и журавль" ("Лиса и журавль"), "Крот в сапогах" ("Кот в сапогах"), "Федорино море" ("Федо-рино горе"), "Шар-птица" ("Жар-птица"), "Серая лейка" ("Серая шейка"), "Гладкий утенок" ("Гадкий утенок"), "Маленький Мак" ("Маленький Мук"), "Нежная королева" ("Снежная королева"), "Серебряное корытце" ("Серебряное копытце").

Расскажите ребенку, что у букв в библиотеке был праздник —

они веселились, танцевали, угощались. А когда после праздника буквы вернулись в книжки, некоторые из них перепутали свои места — теперь и в сказках тоже все может перепутаться. Попросите ребенка исправить ошибки в названиях книжек: зачеркнуть лишнюю букву или дописать недостающую, перечеркнуть неправильную букву и написать правильную.

Лесенка

Цель: учиться определять количество букв в словах, определять их порядок, подбирать слова с заданным количеством букв.

Материал: бумага, линейка, простой карандаш, ножницы, цветные карандаши или фломастеры.

На бумаге с помощью простого карандаша и линейки начертите лесенку со ступеньками из 3, 4, 5, 6 клеточек. Ступеньки расположите с правой стороны. Вырежьте лесенку.

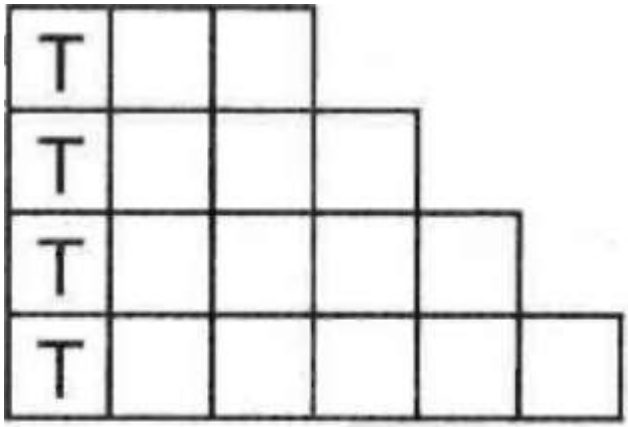
В первой левой клетке каждой ступеньки напишите одну и ту же букву, например Т. Предложите ребенку придумать слова, начинающиеся на букву Т и состоящие из 3,4, 5,6 букв, и вписать их

в соответствующие клетки. Например: ТОК, ТОРТ, ТУФЛИ, ТАЙНИК (рис. 5, а).

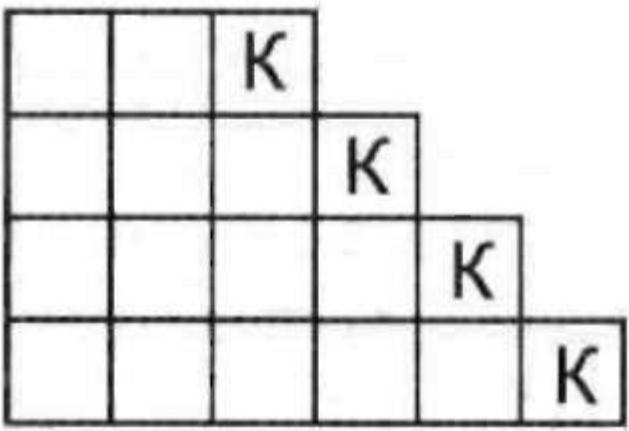
Для следующего упражнения сделайте похожую лесенку. Одну и ту же букву впишите в крайние правые клетки, например букву К. Варианты слов для этой лесенки: ЛУК или СОК; ПАРК или МРАК; МЯЧИК или НОЖИК; КРОЛИК или ПРЯНИК (рис. 5, *б)*.

Можно вписывать букву и в середину каждой ступеньки. Тогда клеточек в ступеньках должно быть 3, 5, 7. Например, впишите букву С — подходящие в этом случае слова: ОСА, СОСКА, ПРОСЕКА (рис. 5, *в)*.

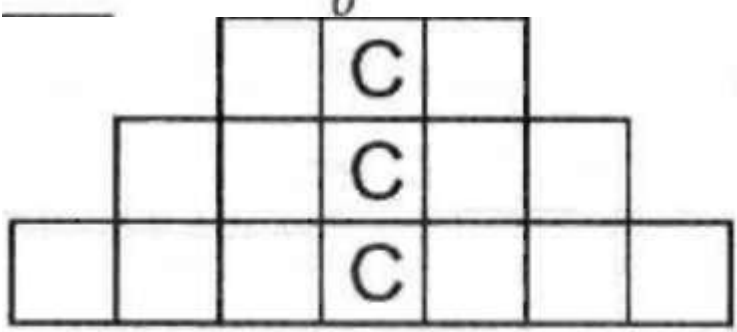
Чтобы помочь ребенку подобрать слова к лесенкам, можете использовать картинки с изображениями предметов.



а



б



в

Рис. 5

рифмочки

Цель: учиться осмысленно читать слова, развивать умение различать звуки и их сочетания на слух.

Материал: бумага, цветные карандаши или фломастеры.

Из любых детских стихов выберите 4—5 пар рифм. Например: ОПУШКА — ИЗБУШКА, ДРОВА - ТРАВА, КНИЖКИ — МАРТЫШКИ, ЦВЕТОК — ВАСИЛЕК, ПТИЧКА - СИНИЧКА, ЕЛОЧКА - ИГОЛОЧКА, ДОМИК - ГНОМИК, ЗАЙЧАТКИ - ПЕРЧАТКИ. Запишите рифмующиеся слова на карточки по одному. Предложите ребенку прочесть их и составить в пары так, чтобы получились рифмы — маленькие стишки.

Переставь местами

Цель: учиться определять порядок букв в словах, составлять слова, развивать внимание.

Материал: цветной или белый картон, цветные карандаши или фломастеры, буквы (из разрезной азбуки или магнитные).

Вариант 1. На листах картона крупными яркими буквами напишите названия видов транспорта, переставив буквы местами, например: МАЛСЕТО (САМОЛЕТ), ВОПАЗОР (ПАРОВОЗ), СТОВУБА (АВТОБУС), РАКЛЬБО (КОРАБЛЬ), СИЛОВЕДЕП (ВЕЛОСИПЕД). Попросите ребенка прочитать странные слова и отгадать, какой вид транспорта в них зашифрован, затем из букв разрезной азбуки (или магнитных) сложить слово-отгадку.

Вариант 2. Таким способом можете загадывать слова на любую тему. Например, вот какие загадки могут получиться на тему "Сказочные герои": ЧАКУШАРЕБ (ЧЕБУРАШКА), ТИБОРУНА (БУ-РАТИНО), РЛОСАКН (КАРЛСОН), ЧКАРУЛОСА (РУСАЛОЧКА), ЖНЕБОЛЕКСА (БЕЛОСНЕЖКА). Обязательно объявите ребенку тему загадок: сказочные герои, продукты, города, цветы, животные, учебные принадлежности и т. д.

"Марсианские" слова

Цель: учиться осмысленно читать слова, развивать мышление и воображение.

Материал: бумага, цветные карандаши или фломастеры, предметные картинки с изображением кастрюли, карандаша, крокодила, колокольчика, козы, иголки.

На отдельных карточках из бумаги напишите "марсианские" слова: МЕМЕЗЕЛ, РИСОВАРЬ, УКОЛКА, ЗУБОХВАТ, ВАРЮЛЯ, ДИЛИБОМЧИК.

Расскажите ребенку, что к нам на планету прилетели инопланетяне с Марса. Когда они увидели некоторые предметы и

живых существ на Земле,

они дали им свои названия. Пусть ребенок читает слова на карточках и угадывает, что они обозначают. Для облегчения выполнения задания можно разложить перед ребенком предметные картинки-отгадки и предложить выбрать, к какой картинке подойдет слово.

Несомненно, ребенку понравится эта веселая игра. Ему и самому захочется придумывать "марсианские" слова. Дайте ему карандаши и бумагу и предложите записать все, что он придумает.

ЧТО ЛИШНЕЕ?

Цель: учиться классифицировать предметы, развивать мышление.

Материал: бумага или картон, цветные карандаши или фломастеры, фишки (пуговицы, магнитики, геометрические фигурки).

На карточках из бумаги или картона напишите в столбик по 4 слова, составляющие вместе задание "Что лишнее?". Предложите ребенку читать слова на каждой карточке, находить лишнее слово и закрывать его фишкой. Попросите объяснить, почему выбрано именно это слово.

Используйте для игры, например, такие группы слов:

Капуста, репка, **груша,** свекла.

Яблоко, **морковь,** банан, киви.

Шуба, куртка, брюки, **сапоги.** Тапки, **шорты,** сандалии, туфли. Ира, Наташа, Света, **Коля. Оля,** Сережа, Валера, Олег. Мама, **соседка,** брат, сын. Кастрюля, тарелка, **шапка,** чашка. Стол, **блюдце,** стул, шкаф. Телевизор, фен, **кресло,** миксер. Молоток, топор, пила, **вилка.** Корабль, **машина,** катер, лодка. **Собака,** лиса, волк, заяц. Кошка, лошадь, корова, **белка.** Жираф, **пингвин,** слон, зебра. Сова, воробей, **пчела,** сорока. Бабочка, **ласточка,** стрекоза, шмель. Береза, клен, рябина, **ромашка.** Роза, пион, хризантема, **подснежник. Мухомор,** лисичка, сыроежка, груздь.

Можно составлять и другие задания такого типа, обновляя и дополняя игру.

Глава 6 Занимательная математика

Простой счет

Цифры малыши запоминают довольно быстро. Так же легко они осваивают порядковый счет до 10 (или даже до 20). Но на вопрос, сколько пальцев на руке или сколько ложек лежит на столе, им порой ответить сложно. Бывает и так, что в доме полным-полно всяких математических прописей или кубиков с цифрами, а малыш все еще не умеет считать. Как ускорить развитие ребенка?

1. Не стоит требовать от малыша мгновенного усвоения математических премудростей. Чем чаще вы будете использовать в играх (с игрушками) или в жизни количественный и порядковый счет, тем лучше малыш его запомнит, тем легче ему будет впоследствии ориентироваться в числах.

2. Не вводите в обучение цифры раньше времени. Пусть ребенок сначала твердо усвоит, что такое

два или пять. Увидит, что все можно сосчитать. Что пять бегемотов и пять муравьев, хотя и отличаются по размеру, но и тех и других ровно пять. А после того как малыш начнет сам пользоваться числительными в играх или в быту, можно начать вводить цифровое обозначение количества.

3. Как можно раньше предоставьте ребенку возможность увидеть в математике интересную игру, а точнее игры, где надо что-то угадывать, придумывать и пересчитывать. Можно ли заниматься с годовалым или двухлетним малышом математикой? Смотря какой. К сожалению, нередко под ранним развитием понимают только обучение счету и чтению. А это как раз противопоказано таким крохам: их мозг еще физиологически не готов к подобным манипуляциям. Однако есть и другие занятия.

Когда мы говорим о математике для малышей, то имеем в виду скорее знакомство с главными логическими понятиями: "один" и "много", "больше — меньше", "выше — ниже", "множество" и т. д. Очевидно, что эти понятия нужны не только для развития математического мышления. Они в целом помогают усвоить накопленную информацию, а для этого необходимо время, так что спешить вряд ли стоит.

Некоторые педагоги настаивают на том, что занятия логикой (как, впрочем, и остальными науками для малышей) должны проходить в особом месте и в особое время, специально отведенное для "уроков". Возможно, для старших дошкольников, которые готовятся к своей первой встрече со школой, это актуально; специальное место и время позволяют настроиться на рабочий лад, собраться. Но когда речь идет о карапузах от года до

трех лет, то такие "уроки" нежелательны. Всю информацию об устройстве окружающего мира, о взаимосвязях, о причинах и следствиях можно усваивать буквально между делом, на ходу.

Принцип усвоения материала должен быть следующий: сначала познакомьте ребенка с противоположными понятиями ("один — много", "высокий — низкий", "большой — маленький"), а затем более подробно рассмотрите, что же "посредине", учите сравнивать количество, высоту, размер.

Что такое куча?

В замечательном мультике о Мартышке, Слоненке и Удаве Слоненок спрашивает своих друзей: "Сколько нужно орехов, чтобы получилась куча?"

В этой нехитрой фразе заключена, между прочим, старая философская проблема, впервые сформулированная еще древнегреческим философом Зеноном, — в какой момент количество перейдет в качество и одна песчинка превратит "не-кучу" в "кучу".

Иначе говоря, на первых порах важно усвоить понятия "один" и "много". Собственно говоря, эти слова постоянно звучат в нашей речи, и малыш уже имеет примерное о них представление. Осталось только во время игры подчеркнуть, что читает книжку *одна* куколка, а на диване сидит *много* кукол. В гараже стоит *одна* машина, а по дороге ездит *много* машин.

Когда малыш хорошо усвоит эти понятия, можно перейти к определению "несколько".

Желательно, чтобы слова сопровождались действиями с реальными предметами, а не картинками. Конечно, придет время, когда ребенок и на картинке четко покажет, где одна ягодка, где много, а где несколько. Но пока картинки для него — это лишь символ. Разобраться с ними значительно сложнее, чем с реальными предметами, которые можно взять в руки.

Столько же, меньше, больше

У детей обычно очень развито чувство справедливости. На этом можно сыграть. Угостите кукол пирожками. Всем хватило? Получается, что пирожков "столько же", сколько кукол! Чуть громче произнесите "столько же", выделяя интонацией.

Вариантов, естественно, может быть бесконечно много: белкам можно раздавать орехи, зайчатам — морковки (натуральные, если как раз в это

время чистится морковь для супа, или вылепленные из соленого теста и раскрашенные гуашью), те же машинки можно расставлять в гаражи, выстроенные из кубиков.

Однако в какой-то момент морковок оказалось "меньше", чем зайцев. А пирожки, наоборот, остались лишние — значит, их "больше", чем кукол.

Психологи установили, что определить количество предметов до пяти мы можем на глаз, не пересчитывая; это умение как бы встроено в наш мозг. Воспользуемся этой нашей способностью. Не

будем с упорством пересчитывать все, что попадается нам под руку, а просто заметим, что на тарелке лежат *три* яблока, у тебя и у меня есть *две* ноги и *две* руки, у кошки целых *четыре* лапы. А в прихожей стоят почему-то *пять* тапочек: две маминых, две дочкиных и одна папина (вторая куда-то запропастилась). Собственно, счет и придуман для того, чтобы не повторять: "Конфета, конфета и конфета", а сразу сказать: *"Три* конфеты". В какой-то момент малыш сам назовет количество предметов. Особенно если спросить его, сколько конфет ему дать: одну, две или три.

Классификация

На сегодняшний день существует множество дидактических игр, которые имеют целью научить ребенка находить лишнее, составлять пары, подбирать аналогии. Среди них чего только нет: и "Птички среди жирафов", и "Квадратики среди кружков", и "Васильки среди кактусов", и прочие игры.

Для игрушек лучше отвести специальный шкаф или этажерку и для каждого их вида поставить свою коробочку или корзинку. Где удобнее хранить кубики? У них ровные грани, поэтому их можно аккуратно уложить в коробку. Туда же отправится и прочий деревянный строительный материал. А вот сюда — различные корзинки для ракушек, шишек, каштанов и т. д,

В такого рода классификации есть глубокий практический смысл: наводится порядок, комната становится уютной, а в нужный момент всегда можно найти именно то, что требуется.

Познается в сравнении

Гуляя с ребенком на улице, занимаясь домашними делами, играя в обычные сюжетно-ролевые игры, важно обращать внимание крохи на признаки предметов: этот дом высокий, а тот — низкий. Здесь дорога широкая (смотри: рядом помещаются мама, сестричка и коляска), а здесь узкая, только гуськом можно пройти. Или: "Принеси, пожалуйста, большую куклу. Нет, эта маленькая, а нам сейчас нужна большая, она будет куклой-мамой". Именно в таких бытовых ситуациях ребенок учится сравнивать размер и форму предметов.

А сказка о трех медведях прямо-таки создана для сравнения! Только надо обратить внимание на важный момент: не вводите одновременно три понятия — "большой", "средний" и "маленький". Сначала введите лишь два из них, "большой" и "маленький", и лишь потом покажите малышу, что бывает еще и промежуточный вариант — не "большой" и не "маленький", а "средний". Если эта мысль будет понятна, то по размеру можно распределять все, что угодно. Кто сказал, что нужно ограничиваться лишь тарелками, ложками, стульями и кроватками? Пусть у мишек появятся разного размера подушки, одеяла, книжки, шапочки и т. д.

Сериация

Это еще одна логическая операция. Она заключается в том, чтобы распределить предметы по размеру: от меньшего к большему. Первый опыт такой систематизации малыш уже получил, распределяя между членами медвежьего семейства многочисленные предметы домашнего быта.

После этого задачу можно несколько усложнить. Для этого прекрасно подойдут матрешки.

Для начала просто откройте самую большую из них и покажите ее секрет. Этот момент может быть очень радостным, ведь в каждой матрешке таится новый сюрприз!

Когда малыш познакомится со всеми деревянными куколками, надо выстроить их по росту — пусть ребенок рассмотрит, как они выглядят. Обратите его внимание на то, что некоторые матрешки выше или ниже своих сестричек. А еще они могут играть в прятки! Дайте малышу возможность самому проверить, какая матрешка может спрятаться внутри своей сестрички, а какая — не может. Впоследствии ребенок будет сам выстраивать матрешек по росту.

Во время такой игры тренируется глазомер, развиваются мелкая моторика и пространственное мышление.

Для матрешек разного размера можно, как и для мишек, подбирать платочки (особенно если они по тону будут подходить к одежде матрешки). Можно раздавать им палочки, кружочки или кубики различной величины — пусть ребенок решит сам, на что это похоже: на кусочки мыла, чтобы мыть руки, или фломастеры для рисования.

А затем можно подобрать для сестричек одеяла разного размера из подготовленных лоскутков ткани.

Такие нехитрые на первый взгляд операции много значат для развития малыша. Не случайно известный французский психолог Жан Пиаже считал, что уровень классификации и сериации — это основной показатель интеллектуального развития ребенка.

Учить цифры интересно и просто

Если вы будете постоянно называть число предметов, пересчитывать их, обращать внимание ребенка на изменение их количества ("Было три печенья, одно ты взял — осталось еще два печенья"), то малыш легко освоит счет и сложение/ вычитание, потому что поймет: это ему просто необходимо. Как еще узнать, всем ли хватает тарелок, помочь маме принести нужное количество яблок, проследить, сколько книжек будет прочитано вечером?!

С цифрами труднее. Есть дети, которым нравятся абстрактные значки — буквы и цифры они разучивают с удовольствием. Но для некоторых малышей приходится придумывать какие-то мотивации:

1. Предложите ребенку время от времени звонить по телефону. Чтобы не надоедать родственникам и знакомым, найдите номера с интересными автоответчиками или звоните в службу времени (пусть это станет его "делом").

2. Покажите, как определять время по часам (для начала достаточно одной часовой стрелки),

3. Если во время каждого похода с ребенком в магазин приходится покупать шоколадное яйцо, жевательные конфеты или чупа-чупс, откладывайте на эти сладости монетки по 10, 20, 50 копеек, и пусть ребенок самостоятельно отсчитывает нужную сумму,

4. Предложите ребенку присмотреться к номеру привычного троллейбуса и запомнить его.

5. В некоторых конструкторах цифры используют для того, чтобы указать, сколько и каких деталей необходимо на каждом

этапе. Пусть ребенок, сверяясь с этой схемой, подбирает их.

6. Предложите ему играть на улице в классики, прыгая по клеточкам в порядке возрастания или убывания номеров.

7. Повесьте на стену календарь с передвигающимся окошком для текущего дня. В разговоре не забывайте упоминать, что, например, "дедушка приедет 5 числа, а 9 числа мы пойдем в кино".

8. Обращайте внимание ребенка на номера домов, квартир, кнопки этажей в лифте.

Не стоит требовать специального заучивания цифр, но если малыш поинтересуется, обязательно сообщите ему, какая это цифра. Пусть цифры войдут в жизнь ребенка и станут ему необходимы. Тогда он обязательно их выучит.

Математика для малышей от 1,5 до 3 лет знакомимся с понятием "количество"

Не стоит также знакомить ребенка с цифрами раньше того, как он поймет, что такое "количество". Это нужно делать после, когда он уяснит, сколько это — один, два и т. д., и не будет просто повторять счет как бессмысленную игру слов.

Начинать надо с самого ребенка, у которого, как и у всех людей, два глаза, уха, две руки, ноги, один нос и т. д., — так начинается счет от одного до двух. Универсальное пособие для обучения математике — это пальцы, ведь именно с них начинается путь к десятичной системе исчисления. Начните с одной ручки: попросите ребенка пересчитать пальчики, спрятать несколько и сосчитать оставшиеся. После того как спрятаны все, можно познакомить его с таким понятием, как "ноль".

Отделяйте одни пальчики от других и объясняйте, что 5 — это 1 и 4 или 2 и 3. Затем задействуйте вторую ручку. Один пальчик левой руки пришел в гости к пальцам правой — стало 6 пальчиков. Затем к ним пришел еще один — их стало 7 и т. д.

В любой игре можно использовать элементы математических действий, знакомить с составом числа — например, разыгрывая в лицах задачи

и решая их доступными ребенку способами. Например: "К верблюду в гости на большом корабле приплыл слон, а потом еще две мартышки. И стало у верблюда три гостя..." и т. д.

"Девочка испекла два пирожка с вареньем и два пирожка с капустой, потом сложила эти четыре пирожка в корзинку и отправилась в лес к знакомому дровосеку (это изображается игрушками, а еще лучше разыгрывать в ролях). Дровосек был как раз дома, и в гостях у него сидели два охотника. Девочка приготовила им чай с пирожками. И получилось так, что всем досталось по одному пирожку, так как и людей, и пирожков было по четыре — поровну (нужно раздать всем по пирожку)".

Сюжет игры, естественно, может быть любой — исходя из имеющихся игрушек. По ходу занятия конструируйте с ребенком игровое пространство: лес, дорожку и т. д. Не стоит акцентировать внимание на том, что надо что-то запомнить или хотя бы внимательно выслушать. Пусть ребенок будет увлечен игрой, остальное запомнится само собой.

Не надо бояться давать понятия умножения и деления: "Мы построили три домика по четыре кубика — использовали всего двенадцать кубиков! Давай разделим поровну на трех зверушек

шесть яблок (или чего угодно) — каждому по два".

В принципе, можно пересчитывать все предметы, имеющие отношение к быту (задействованные во время приготовления обеда, сборов перед выходом на прогулку, уборки квартиры), не привлекая к этому особого внимания.

игры на количество

Если малыш любит складывать что-нибудь куда-нибудь, проталкивать цилиндрики или монетки в отверстие в коробке, катать мячики с горки, это тоже можно связать со счетом. Все просто: ребенок складывает — взрослый считает. Малыш слушает и пытается повторить — так он не только запоминает последовательность счета, но и может увидеть те двадцать или тридцать монеток, которые положил в баночку.

Вариант 1. Возьмите монетки и пластиковую банку с узким отверстием в крышке или копилку, выложите на столе длинную дорожку — 12, 17, 25 и т. д. Пересчитайте вместе с малышом, сколько у вас монеток, и начните складывать их в копилку, каждый раз называя, сколько денежек осталось, — это будет игра в обратный счет: осталось 24, 23, 22 и т. д.

Вариант 2. Можно выкладывать монетки не длинной дорожкой, а башенками (4,3,2,1) — получится одна, две, три целых башенки или больше и несколько лишних монеток. Сложите обратно в копилку — сколько осталось?

веселый пересчет

Здесь пригодятся геометрические фигуры, вырезанные из цветной бумаги или картона, а также любые другие однотипные предметы, которые отличаются по виду, например:

- маленькие и большие пуговицы;
- макаронины в виде рожка и в виде палочки (любые другие);
- спички (можно без серы) и монетки, спички и скрепки;
- ручки и карандаши;
- колечки от пирамидки и кубики.

Главное, чтобы это были два множества однородных фигур, отличающихся друг от друга. Возьмите пять фигур одного цвета (формы и т. д.) и пять — другого. Положите на белый лист бумаги одну фигуру и скажите: "Один!", затем следующую: "Два!" — и так до пяти. Теперь посмотрите, что получилось. К примеру, получилось пять одинаковых фигур — скажите: "Все красные!" Если получилось несколько фигур разного цвета, скажите: "Три красные и две синие — всего пять!"

После этого начните убирать по одной, привлекая к счету ребенка. Весело уберите и снова выложите пять фигур, считая их по возрастанию и обратно. По ходу игры меняйте количество разноцветных фигур в пятерке незаметно для ребенка, обращая на это его внимание: "Смотри: одна красная и четыре синие — все равно пять!"

Через некоторое время доведите игру до десяти и возьмите одновременно двадцать фигурок, чтобы мог получиться целый десяток одного цвета и десяток — другого, девять фигур одного цвета и одна — другого и т. д.

Можно использовать в игре картонные поддоны для яиц. Раскладывая в такую коробочку-десяток монеты, шарики или что-то другое, малыш сам будет видеть, сколько осталось положить, чтобы их стало десять, что, когда места в одной коробочке не остается, начинается второй десяток — так он легко запомнит состав чисел второго десятка.

Стишки для пересчета

снеговик

Раз — рука, два — рука —
Лепим мы снеговика!
Три-четыре, три-четыре,
Нарисуем рот пошире!
Пять — найдем морковь для носа,
Угольки найдем для глаз.
Шесть — наденем шляпу косо.
Пусть смеется он у нас.
Семь и восемь, семь и восемь,
Мы сплясать его попросим.
Девять, десять — снеговик
Через голову — кувырк!!! Ну и цирк!

дни недели

Вместе с другом захотели
Мы однажды подсчитать:
Сколько дней у нас в неделе
Три, четыре или пять?
Мы до вечера пыхтели,
Но найти ответ сумели,
И ответа нет верней:
Ровно семь в неделе дней.

Признаки и свойства

Признаки и свойства имеются у любых предметов. О них родители постоянно говорят с ребенком, поскольку его жизненная энергия как раз на это и направлена. Он знакомится с ними везде: в ванной, в песочнице, держа в руках краски или детали конструктора, кубики Зайцева или игру "Сложи узор". Взрослые должны помогать малышу раскладывать все по полочкам, давая необходимую информацию, объясняя разные категории — цвет, форму, размер, происхождение, назначение, материал изготовления и прочие признаки, по которым можно классифицировать предметы.

Как же дать ребенку возможность активно манипулировать признаками предметов? Пожалуй, наиболее удобны для этого геометрические фигуры.

Возьмите три основные фигуры — крут, треугольник и квадрат трех основных цветов (красного, синего, желтого) и трех размеров (большого, среднего, маленького). У вас должно получиться двадцать семь фигур, каждая из которых имеет три признака: форму, цвет, размер. Можно вырезать фигуры из цветного картона или же нарисовать на карточках одинаковой величины. Неплохо было бы сделать два совершенно одинаковых комплекта, чтобы была возможность находить абсолютно одинаковые фигуры по всем трем признакам.

Имея в руках такие карточки, можно играть до бесконечности: раскладывать их по одному признаку — например, искать все квадраты, все красные или все маленькие фигуры.

Усложняя игру, можно усложнять и задание. Если сначала пароход, отправляясь на Северный полюс, брал для белых медведей вкусные ягоды, которые он никогда не пробовал (вы выбирали из всех красных фигур только круги или вообще из всех фигур круги любого цвета), то теперь можно расширить площадь порта и грузить одновременно два корабля — ягоды или мячики (круги) для белых медведей и печенье, сок в пакетах или интересные книги (квадратики) для кенгуру в Австралию. Или еще что-нибудь, например кубики в подарок плюшевому мишке (квадратики) и коллекцию воздушных змеев зайке (треугольники).

Можно сортировать фигуры по цвету, складывая их на лист бумаги соответствующего цвета; по форме, складывая их на листы белой бумаги, вырезанной в виде заданной фигуры; по размеру, складывая на домик или силуэт мешочка из бумаги — соответственно большой, средний и маленький; можно также сделать карты, объединяющие два признака.

Простой вариант: красный квадрат — для красных квадратов; маленький треугольник — для маленьких треугольников; большой красный домик — для больших красных фигур.

Вариант посложнее: все карты выполните в виде одинаковых домиков, у которых сверху — на чердаке — два вида признаков: треугольник и красная клякса — для красных треугольников; большой мешок и квадрат — для больших квадратов и т. д.

Игровые занятия для малышей от 1,5 до 3 лет

5 по 5

Сделайте 5 фигур, например: квадрат, крут, прямоугольник, треугольник, овал. Каждую фигуру выполните в 5 цветах — получится 25 фигур. Потом можете увеличить их количество. Наклейте фигуры на картон; желательно обклеить их липкой пленкой.

Первое занятие: попросите ребенка разложить отдельно все красные фигуры, отдельно зеленые и т. д. Такое занятие можно проводить ежедневно.

Второе занятие: предложите разложить фигуры по форме (отдельно квадраты, отдельно круги и т. д.)

Третье занятие: разложите фигуры таким образом: красные фигуры впереди ребенка, зеленые — позади и т. д.

КАРТОЧКИ

Сделайте карточки с цифрами (вначале до 10), обклейте их пленкой. Ребенок должен учиться выкладывать их по порядку.

СЧЕТ В БЫТУ

Цель: продемонстрировать ребенку возможности устного счета, вызвать интерес к нему.

Считать вместе с ребенком можно все. Как и в большинстве подобных занятий, начинайте не с понуканий вроде "Ну, давай с тобой ступеньки пересчитаем!", а сами подсчитывайте, для разминки:

- сколько ступенек;
- сколько яблок купили;
- сколько вилок на столе и т. д.

ИЗУЧАЕМ "НОЛЬ"

Ввести понятие "ноль" можно с помощью таких вопросов:

- сколько коров в кармане?

- сколько у нас дома крокодилов? и т. п. Поставьте на стол 5 кубиков. Убирайте по одному и спрашивайте у ребенка, сколько осталось: сначала 1 кубик (останется 4), потом еще 1 и т. д., пока не останется ни одного — 0.

СЧИТАЕМ, ИСПОЛЬЗУЯ СТИХИ

Из книги "Расскажи стихи руками" (по мотивам английского фольклора).

Котята

Попросите ребенка приготовить пять геометрических фигурок. Во время чтения стихотворения он должен убирать по одной из них. Сколько котят осталось в комнате?

Вот пятеро котят.
Один ушел — и нет его.
Ну нет его — и нет.
Котят осталось четверо.
Вот четверо котят.
Один ночной порою На дерево залез —
котят осталось трое.
Но где-то запищал мышонок тонко-тонко.
Котенок услыхал — осталось два котенка.
Один из них с мячом исчез в дверях бесследно,
А самый умный — тот, оставшийся, последний
Лакать за пятерых стал молоко из миски.

Загибай или поглаживай пальцы

Пой-ка, подпевай-ка:
Десять птичек — стайка.
Эта птичка — соловей,
Эта птичка — воробей.
Эта птичка — совушка,
Сонная головушка.
Эта птичка — свиристель,
Эта птичка — коростель,
Эта птичка — скворушка,
Серенькое перышко.
Эта — зяблик.
Эта — стриж.
Эта — развеселый чиж.
Ну а эта — злой орлан.

Птички, птички, по домам!

найди пару

Вариант 1. Поставьте перед ребенком 4—5 разных игрушек (кубик, шарик, матрешка, зайчик и т. д.). Еще примерно столько же игрушек поставьте в стороне. Предложите малышу найти 2 одинаковые игрушки:

- по цвету;
- по форме;
- по размеру (величине).

Если ребенок выбрал не ту игрушку, приложите две игрушки друг к другу и спросите:

- Это разве одинаковый цвет? или
- Разве кубик тоже круглый?

Вариант 2, То же задание, но с картинками.

Наведи порядок

Вариант 1. Сложите в коробку предметы:

- карандаши, кисточки (всего 2—4);
- ложки-вилки из игрушечной посуды (2—4);
- кубики (2—4);
- игрушки.

Поставьте перед ребенком игровую задачу, например: в магазин приходили мартышки и перепутали все товары, давай наведем порядок и поиграем в магазин.

Предложите малышу рассортировать предметы:

- по их назначению;
- по цвету;
- по размеру.

Попросите его пересчитать, чего меньше, чего больше.

Вариант 2. То же задание с картинками.

У кого больше

столько же игрушек. Вначале это нужно делать после каждого удара, а когда малыш станет легко справляться с этим, усложните задание — пусть выставит игрушки после того, как вы закончите ударять.

Материал: кубик с точками; в качестве счетного материала можно использовать пуговицы, шишки, орехи и т. д.

В эту игру можно играть вдвоем и втроем.

Положите в вазу или коробку пуговицы (орехи). Теперь по очереди бросайте кубик. Какое число выпадет, столько и берут из вазы предметов. Когда ваза опустеет, подсчитайте, у кого больше.

Счет на слух

Материал: карточки с одинаковыми картинками, счетный материал, какой-нибудь музыкальный инструмент — металлофон, бубен.

Вариант I. Покажите ребенку карточку с картинками и предложите ударить по инструменту столько раз, сколько картинок на карточке. Пусть ребенок считает вслух: "Один, два, три и т. д."

Вариант 2. Стучите на металлофоне, а ребенок, считая вслух, в это время должен выставлять

Что изменилось?

Вариант 1. Развиваем зрительную память.

Поставьте перед ребенком четыре — шесть игрушек и сосчитайте: первый — мишка, второй — зайчик и т. д. Затем попросите малыша отвернуться и поменяйте две игрушки местами. Ребенок должен угадать, что изменилось.

Вариант 2. "Дальше — ближе".

Поставьте перед малышом домик и на разном расстоянии от него три игрушки — пусть определит, кто ближе к домику, кто дальше. Затем попросите ребенка отвернуться и измените положение двух игрушек: "А теперь кто ближе к домику? Кто дальше?"

Вариант 3. "Выше — ниже".

Поставьте на стол три-четыре кубика разной высоты и на них — разные игрушки. Выясните, какая игрушка выше всех, какая ниже. Затем попросите ребенка отвернуться и поменяйте местами две игрушки: "А какая игрушка теперь выше всех?"

Угости зверушек

Вариант 1. Поставьте перед малышом фигурки животных. Предложите их "покормить" — выбрать карточку с изображением такого же количества фруктов или овощей, сколько зверушек. Группы зверушек можно изменять 3—4 раза в течение одного занятия.

Вариант 2. То же задание, но с использованием игрушек-муляжей фруктов и овощей. Перед каждым животным положите

угощение и считайте: "Одна морковка, две и т. д."

Вырежьте из плотной бумаги комплекты фигурок животных или игрушек, например мишек, матрешек. Все фигурки в комплекте должны быть разного размера и цвета. На листе бумаги нарисуйте домики, тоже разной величины.

Мишки идут на прогулку

Попросите ребенка найти самого большого мишку и положить его первым (подчеркните интонацией это понятие: "первый"), затем найти самого маленького и, наконец, построить по росту всех остальных. Если ребенок затрудняется это сделать, приложите одну фигурку к другой. Когда все фигурки будут выстроены по росту, придумайте с малышом имена каждому персонажу. Затем спросите: "Кто у нас второй?" — "Филя". — "Кто у нас последний, шестой?" — "Митя".

Найди домик для каждого мишки

Смысл игры тот же — расставить предметы по росту и поупражняться в порядковом счете. Сначала расставьте по росту фигурки, а затем подберите по размеру домики для них.

Найди игрушку

Возьмите любую игрушку, например медвежонка, расскажите, что он ищет матрешку, которая стоит перед синей (после зеленой, между желтой и красной, справа от синей, слева от фиолетовой). Освоение понятий "перед", "после", "между", "справа", "слева" поможет ребенку ориентироваться в окружающем мире.

Найди игрушку-2

К этой игре надо подготовиться заранее — положите изображения матрешек на большой лист бумаги и обведите их. Сначала сделайте рисунки

в один ряд, а когда малыш будет легко справляться с этим заданием, расположите контуры на листе врассыпную. Расскажите малышу, что у каждой матрешки есть свое место, покажите их контуры.

Однажды после прогулки матрешки перепутали свои места. Предложите ребенку помочь им. Эта игра развивает глазомер, вырабатывает привычку доводить начатое дело до конца.

Занятия для детей 4—5 лет

Для перечисленных ниже игр надо вырезать из картона двадцать кружочков размером с большую монетку (двух цветов по десять). Для начала используйте только десять (одного цвета).

Один, много, несколько

Возьмите две любые сюжетные игрушки, например куклу и медвежонка или две машинки. Одному из персонажей дайте один картонный кружочек (пуговицу, вымытую монетку и т. д.), другому — все остальные (или погрузите в одну и другую машину). Спросите у ребенка, где "один", а где "много". Попросите малыша раздать по одному или по нескольку кружочков каждой из игрушек.

Счет по порядку

Сложите все кружочки в мешочек, затем доставайте по одному и выкладывайте в ряд на столе или листе бумаги. Выкладывая, произносите: "Один, два" — и так до десяти. Можно доставать фигуры по очереди. Выложив все кружочки в ряд, начните убирать по одной и вести обратный счет: "Десять, девять" и т. д. В конце, убрав все, скажите: "Ноль! Ничего нет!" Таким образом ребенок быстро усвоит порядок счета в обоих направлениях в пределах первого десятка.

Больше, меньше, поровну

В этой игре надо выложить круги на стол в два ряда — допустим, в одном будет две фигуры, в другом — три. Сравните, где больше, где меньше (чтобы это легко было сделать, фигурки должны лежать точно одна под другой). Попросите ребенка сравнять ряды (сделать равное количество фигур в обоих рядах — поровну). Пусть он сам добавит кружочки в один из рядов или уберет нужное количество в другом ряду.

Играя, можно комментировать свои действия и действия ребенка: "У нас есть два круга и еще три. Два меньше, чем три! Давай сделаем так, чтобы было поровну. Попробуй сам. Ты к двум кружочкам добавил еще один, и в обоих рядах стало поровну — три и три!"

Столько же

Выложите несколько кругов в ряд (от одного до пяти). Попросите ребенка сосчитать и положить рядом столько же.

Угадай сколько

Выложите на стол несколько кругов. Попросите ребенка на глаз определить, сколько фигур на столе, не пересчитывая. Затем предложите ему пересчитать и уточнить, сколько же все-таки кружочков.

Состав числа

Для этого задания используются два набора кружочков разного цвета. Попросите ребенка выложить дорожку из произвольного количества фигур двух цветов. Пусть сосчитает, сколько всего фигур, сколько фигур одного цвета, сколько другого. Обратите его внимание на то, что 2 — это 1 и еще 1 (например, красный и синий), а 4 — это 2 и 2 или 1 и 3.

Отсчитай

Попросите ребенка выложить на стол то или иное количество фигур — "две" или "шесть"; "больше, чем две" или "меньше, чем пять"; "на один больше, чем четыре" или "на два меньше, чем три". Сложность задания зависит от возраста ребенка и от прочности усвоения предыдущих понятий.

Знакомимся с цифрами

Когда ребенок хорошо усвоит понятие количества, можно вводить запись цифрами. Уберите все со стола и спросите у ребенка, сколько на нем находится игровых фигур. Ребенок ответит, что ни одной. Объясните, что когда "нет ничего" (ни одной фигуры), это называется словом "ноль", а для краткости и удобства его обозначают вот таким знаком — и положите на стол карточку с цифрой "О" (напишите цифры на небольших листках бумаги; можно использовать цифры из магнитного набора).

Затем уберите карточку и положите на стол одну фигуру, напомнив, что это "один", а рядом положите цифру "1". Добавляйте по одной фигуре (выстраивая их вертикально в ряд) и меняйте цифру. Когда дойдете до десяти, поставьте цифру "1" над целым десятком, а справа, над пустым местом, — цифру "О". Произнесите: "Десять" — 1 десяток (покажите) и 0 единиц.

Закрепите полученные знания в различных играх. Пусть

ребенок потренируется в подборе цифр к нужному количеству фигур. И наоборот, пусть подберет нужное их количество возле соответствующей цифры.

Чей ряд длиннее?

Материал: счетные карточки с картинками, цифры (на карточках или любые другие), фишки.

Лучше всего играть вдвоем. Разложите все карточки картинками вверх. Цифры сложите в коробку. По очереди доставайте их из коробки. Задача — найти карточки с соответствующим цифре количеством предметов. На найденную карточку поставьте фишку и уберите цифру в коробку.

Когда игра закончится, посчитайте, у кого больше фишек. Сделать это лучше так: выложите фишки в два ряда и сравните, чей ряд длиннее.

Угадай-к а!

Материал: коробочки из-под йогурта или пластмассовые чашечки; на каждой из них напишите или наклейте цифры; подберите какую-нибудь игрушку, которая поместится в чашку.

Поставьте чашки вверх дном. Предложите одному из игроков отвернуться, а второй в это время спрячет игрушку в чашку. Первый игрок должен угадать, под какой чашкой спрятана игрушка, а второй — давать ему подсказки. Например: игрушка спрятана под чашкой с цифрой "5". Игрок спрашивает: "Под второй?" — "Нет, больше".

"Плюс", "минус", "равно"

Расскажите ребенку, что, когда фигур становится больше, мы называем это "прибавить", "сложить". Когда фигур становится меньше, говорят "отнять", "вычесть". Предложите ребенку комментировать вслух то, что он делает, выполняя описанные выше игровые задания. Каждый раз можно говорить по-разному: "Один плюс два равно три" или "К одному прибавить два будет (получится) три".

Понарошку

Предложите малышу поиграть в такую игру. Выложите на столе несколько фигур (начинайте подобные задания буквально с одной-двух). Спросите, сколько получится, если прибавить или

отнять одну-две фигуры из имеющихся. Если ребенок затрудняется выполнять задания в уме, вернитесь к игре с фигурами.

Делим поровну

Возьмите две-три игрушки и четыре, шесть или восемь фигурок. Попросите ребенка раздать кружочки игрушкам поровну (сначала по одной, потом еще по одной). В конце игры произнесите вслух: "Шесть фигурок поделили на двоих — у каждого получилось по три фигурки".

десяток

Нарисуйте на листе бумаги пирамидку из кружочков (не закрашивайте контуры): внизу — четыре, над ними — три, далее — два, вверху — один кружочек.

Это будет макет или шаблон десятка. Разместите на нем кружочки, заполняя сначала нижний ряд (слева направо), и т. д. Обратите внимание малыша на то, из чего состоит целый десяток: замените один из кружочков кружочком другого цвета, потом еще один и т. д. Малыш увидит все варианты сочетаний двух цветов в десятке (1 + 9; 2 + 8; 3 + 7; 4 + 6; 5 + 5; 6 + 4; 7 + 3; 8 + *2; 9* + 1).

складываем с переходом через десяток

Выложите, например, семь кружочков на один шаблон (слева) и оставьте пустым шаблон справа. Возьмите еще пять кружочков (желательно другого цвета). Скажите: "К семи прибавим пять". Обратите внимание ребенка на количество пустых ячеек в первом десятке, — именно столько отделите от второго числа — от пяти — и достройте десяток. В это время обязательно комментируйте вслух: "Трех кружочков не хватает до целого десятка. От пяти отнимаем три — остается два. Получается целый десяток и еще два — значит, двенадцать". Или так: "Трех не хватает, а пять — это три и два" и т. д.

Предложите ребенку попробовать сделать такие задания в уме: "Представь, что к этому количеству (выложенному на шаблоне) нужно прибавить столько-то. Попробуй сосчитать, сколько это будет".

Пусть ребенок смотрит на них и проговаривает, что можно сделать с единицами и десятками и сколько всего получится. Впоследствии все задания пробуйте выполнять устно,

представляя, как будет выглядеть на шаблоне то или иное число, как надо сложить, что сначала, что потом и какой будет ответ.

Таким образом ребенок начнет привыкать к устному счету, хорошо понимая, что делает. Постепенно вводите запись примеров цифрами (используя игровые цифры или записывая на бумаге).

вычитаем через десяток

Допустим, что от пятнадцати надо отнять восемь. Разместите нужное количество фигур на шаблонах, отсчитайте, сколько нужно отнять, и комментируйте: сначала отнимаем пять (покажите, что они находятся на неполном шаблоне) — остается десять, а потом еще три. Все это показывайте. Затем назовите результат. После достаточного количества таких упражнений можно потренироваться в устном счете, как и в случае со сложением.

занимательные задачки

- Сколько ушей у трех мышей?
- Сколько лап у двух медвежат?
- У семи братьев по одной сестре. Сколько всего сестер?
- У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок и собака Дружок. Сколько всего внуков у бабушки?
- Над рекой летели птицы: голубь, щука, две синицы, два стрижа и пять угрей. Сколько птиц? Ответь скорей!
- Горело семь свечей. Две свечи погасли. Сколько свечей осталось?
- В корзине три яблока. Как поделить их между тремя детьми так, чтобы одно яблоко осталось в корзине?
- На березе три толстые ветки, на каждой толстой ветке по три тоненьких веточки. На каждой тоненькой веточке по одному яблочку. Сколько всего яблок?

задачки в стихах

Яблоки с ветки на землю упали,
Плакали, плакали, слезы роняли.
Таня в лукошко их собрала,
В подарок друзьям своим принесла:
Два Сережке, три Антошке,
Катерине и Марине,
Оле, Свете и Оксане,

Самое большое — маме.
Говори давай скорей,
Сколько Таниных друзей?

С неба звездочка упала,
В гости к детям забежала.
Две кричат вослед за ней:
"Не забудь своих друзей!"
Сколько ярких звезд пропало,
С неба звездного упало?

Решила старушка ватрушки испечь.
Поставила тесто да печь затопила.
Решила старушка ватрушки испечь,
А сколько их надо — совсем позабыла.
Две штучки — для внучки
Две штучки — для деда,
Две штучки — для Тани,
Дочурки соседа...
Считала, считала, да сбилась,
А печь-то совсем протопилась!
Помоги старушке сосчитать ватрушки.

В рыбьем царстве к осетру
Приплывают поутру
Три молоденькие щучки,
Чтоб ему почистить щечки,
А четыре чебака
Моют брюхо и бока.
Посчитай-ка, детвора,
Сколько слуг у осетра?

Вдоль овражка
Шла фуражка,
Две косынки,

Три корзинки,
А за ними шла упрямо
Белоснежная панама.
Сколько всего шло детей?
Отвечай поскорей!

Раз к зайчонку на обед
Прискакал дружок-сосед.
На пенек зайчата сели
И по пять морковок съели.
Кто считать, ребята, ловок?
Сколько съедено морковок?

Как-то вечером к медведю
На пирог пришли соседи:
Еж, барсук, енот, "косой",
Волк с плутовкою лисой.
А медведь никак не мог
Разделить на всех пирог.
От труда медведь вспотел —
Он считать ведь не умел!
Помоги ему скорей —
Посчитай-ка всех зверей.

Б. Заходер

Семь веселых поросят

У корытца в ряд стоят.
Два ушли в кровать ложиться —
Сколько свинок у корытца?
Четыре гусенка и двое утят
В озере плавают, громко кричат.
А ну, посчитай поскорей, Сколько всего в воде малышей?

На базаре добрый ежик
Накупил семье сапожек.

Сапожки по ножке — себе,
Поменьше немного — жене.
С пряжками — сыну,
С застежками — дочке.
И все уложил в мешочке.
Сколько в семье у ежика ножек?
И сколько купили сапожек?

Пять цветочков у Наташи
И еще два дал ей Саша.
Кто тут сможет посчитать,
Сколько будет два и пять?
Привела гусыня-мать
Шесть детей на луг гулять.
Все гусята, как клубочки:
Три сынка, а сколько дочек?

Глава 7 Игры на бумаге

Игры на бумаге психологи относят к одним из самых "умных" развивающих игр. Это не просто забава, а настоящий кладезь новой информации и полезных навыков, своеобразный тренажер, который, при всей своей простоте, учит мыслить и рассуждать. Вспомним хотя бы собственные детские крестики-нолики, азартные игры в точечки или в чепуху, а позже, уже в студенческие годы, — увлекательное рэндзю и т. д.

Есть забавы и для малышей, которых всегда можно занять в долгой поездке, в дождливую погоду дома или на даче. А всего-то и требуется — карандаш да листик бумаги...

Игры для самых маленьких

В ряду достаточно сложных "бумажных" забав особняком стоят игры, которые вполне по силам малышам.

Змейка

Это не только развивающая игра — она укрепляет непослушные пальчики, которые только учатся проводить ровные линии.

Возьмите лист бумаги в клеточку. Ограничьте квадратное игровое поле размером 7х7 клеток. Две соседние стороны квадрата должны быть одного цвета (скажем, красного), остальные — другого (например, синего). На игровом поле поставьте красную и синюю точки в произвольных местах. Теперь игроки должны делать ходы по очереди, начиная рисовать ломаные линии-змейки от точки "своего" цвета "своим" же карандашом. За один ход удлиняйте линию на одну клеточку в любую сторону (но не по диагонали). Нельзя, чтобы линии пересекались, их можно проводить по стороне игрового поля, но это не должны быть стороны "своего" цвета. Тот, кому больше некуда продлевать свою змею, проигрывает.

Цветик-восьмицветик

Сначала нарисуйте цветок с восемью одинаковыми лепесточками, затем выберите несколько карандашей разных цветов — и можете приступать к раскрашиванию лепестков. Делают это по очереди, придерживаясь определенного правила: за свой ход можно раскрасить один любой лепесток или два соседних. Выигрывает тот, кто раскрашивает последний лепесток.

Желательно поддаваться малышу через раз, постепенно подводя к мысли, что выигрыш в этой игре — не случайность, а итог тщательного продумывания ходов. Несложно свести игру к такой ситуации, когда от одного верного или неверного хода ребенка будет зависеть его выигрыш или проигрыш. Обратите на это внимание малыша, заметив: "Если ты сейчас раскрасишь лепестки правильно, я уже не смогу тебя обыграть, если нет — я выиграю".

После нескольких попыток и обдумывания малыш научится правильной тактике игры. Это принесет ему одновременно и удовольствие от собственного достижения, и понимание того, что многие задачи можно решить самостоятельно с пользой для себя.

"Чур, я ставлю крестики!"

В крестики-нолики с удовольствием играют даже трехлетние дети, и для них это не просто забава, а самая настоящая развивающая математическая игра. Проиграв несколько раз, они быстро соображают, что заполнять клеточки надо не как попало. Для того чтобы выиграть (а точнее, свести игру вничью), следует выработать определенную тактику игры и думать на ход вперед.

дорожки

Нарисуйте с двух сторон листа два домика и между ними — дорожку. Около домиков можно начертить или наклеить вырезанное из детского журнала изображение любой зверушки или другого персонажа. Малышу скажите, что зверушки ходят друг к другу в гости и надо им помочь: он должен провести фломастером по дорожке.

Можно нарисовать не два, а три-четыре домика и несколько дорожек между ними. Дорожки на разных рисунках могут быть разными — прямыми или извилистыми, узкими или широкими.

Можно соединять бусины одну с другой, вагончики в поезде друг с другом, верблюдов в караване и т. д. Можно дорисовывать сломанные ступеньки у лесенки, стебельки к цветочкам или дождик, который льется из тучки, чтобы выросли эти цветочки.

догонялки

Вариант предыдущей игры, когда один персонаж догоняет другого. Нарисуйте дорожку, идущую по кругу, и на ней двух-трех персонажей. Рисовать нужно по кругу.

Волны соединялки

Нарисуйте полоски разной длины. Сюжет игры можно придумать в соответствии с интересами малыша. Это могут быть зверушки — у них улетели воздушные шарики; их надо соединить, "привязав" ниточками. Ниточки тоже должны нарисовать вы, но неярко, например светло-серым цветом, чтобы малышу было видно, где проводить линию.

Нарисуйте озеро или речку, по которой плавают уточки или корабли. На воде нарисуйте волны — небольшие S-образные линии. Во время игры малышу нужно будет обвести их и/или нарисовать новые волны.

Игры для дошкольников

Обычные крестики-нолики быстро надоедают даже малышам. А когда эта игра освоена, имеет смысл перейти к усложненному варианту — трехмерному. Нарисуйте куб, расчертите каждую из трех видимых граней на девять клеток — получится три игровых поля одновременно. В остальном правила прежние: три крестика или нолика в ряд на любой грани означают победу.

Правда, теперь малышу придется отслеживать гораздо большее количество комбинаций, к тому же подключить пространственное воображение. А когда ребенок будет легко ориентироваться и в трехмерной игре, можно попробовать сыграть с ним в бумажный вариант японской игры рэндзю, что в переводе означает "нитка жемчуга".

Цель игры — поставить в ряд пять ноликов или крестиков. Игра ведется на игровом поле размером 15х15 или 19 х 19 клеточек — вот это уже задача более серьезная! И если через какое-то время взрослому придется хорошенько поломать голову, чтобы выиграть у собственного ребенка, можно смело гордиться своим учеником!

морской бой

Правила этой популярной игры известны практически всем. Но есть несколько тактических хитростей, и если поделиться ими с ребенком, вероятность его побед в бумажно-морских баталиях существенно возрастет. Самый рациональный ход — два идущих друг за другом выстрела произвести в форме буквы Г, похожей на ход шахматного коня. Это даст возможность быстро вычислить длинные неприятельские корабли.

Как известно, в этой игре даже один бессмысленный ход дает противнику существенное преимущество, а потому очень важно не делать непродуманных выстрелов. Посоветуйте ребенку обозначить каждый подстреленный корабль противника точками: во-первых, малыш случайно не выстрелит в бесполезное место, а во-вторых, при такой тактике места возможного расположения кораблей видны как на ладони.

коридорчики

Многие игры на бумаге предполагают сражение за территорию. Кроме того что они азартны, такие игры также развивают логическое мышление и внимание.

Нарисуйте игровое поле на листочке в клеточку. Его форма и размер не имеют принципиального значения: это может быть квадрат или любая фигура. А чтобы заинтересовать малыша, нарисуйте елочку, собачку или любой другой контур. Чем младше ребенок, тем меньше должно быть игровое поле. Бумагу лучше взять с крупными клетками.

Вооружившись ручками или фломастерами, приступайте к игре. Каждый игрок проводит по очереди горизонтальные или вертикальные линии на одну клеточку. Тот, кому удалось провести последнюю, четвертую линию, замыкающую квадрат, ставит внутри клетки-квадрата свой знак (крестик, нолик или любой другой). Когда все клетки игрового поля будут заполнены значками, подсчитайте их количество и определите победителя.

точечки

Это упрощенный бумажный вариант известной японской игры го. Она развивает тактическое и стратегическое мышление и является одной из самых любимых школьно-студенческих игр во время уроков и лекций.

Игровым полем служит обычный лист бумаги в клеточку, а если есть время и терпение, можно играть на целом тетрадном развороте. Для того чтобы во время игры возникало меньше конфликтных и спорных ситуаций, обведите игровое поле линией и запретите ставить точки вне этой границы.

У каждого игрока должна быть ручка или карандаш своего цвета. Ставьте по очереди точки в произвольных местах на пересечении клеток. Цель игры — захватить как можно больше бумажных владений. Территория считается захваченной, если она обнесена точками своего цвета. Точки должны располагаться друг от друга на расстоянии одной клеточки по горизонтали, вертикали или диагонали. Захваченную территорию закрасьте своим цветом или нарисуйте вокруг нее крепостную стену (жирную линию).

Если удалось обнести точками территорию или точки противника, она считается захваченной. После такого захвата игроку предоставляется право на внеочередной ход. В некоторых вариантах игры захватывать можно только те территории, где уже есть неприятельские укрепления. В других доступны любые, в том числе и свободные, земли.

В конце игры подсчитайте площадь захваченных земель и объявите победителя. Зачастую ничего считать не нужно: результат очевиден. Можно попробовать сыграть в эту игру не только с детьми-школьниками, но и с малышами. В этом случае сделайте игровое поле совсем небольшим — на четверть тетрадной странички или еще меньше.

рисовальные фантазии

Эта игра потребует небольшой подготовки, зато потом будет достаточно всего лишь вытащить из шкафа заветную коробочку, и малыш из скучающего мгновенно превратится в азартного игрока, художника и фантазера.

Сначала сделайте игровое поле. Для него вполне подойдет плотный альбомный лист или лист картона. Обозначьте на игровом поле старт и финиш, а между ними нарисуйте извилистую тропинку из 32 кружочков с цифрами. Теперь приготовьте небольшие карточки по количеству кружочков (например, пачка бумаги или картона для записей). На каждой карточке поставьте номер и напишите загадочные фразы вроде "нарисуй огромные красные глаза", "нарисуй ослиные уши" или "добавь петушиные лапы".

Когда закончите подготовительный этап, приступайте непосредственно к игре. Используйте фишки и кубик от любой настольной игры или приспособьте в качестве фишек пуговицы или игрушки из киндер-сюрпризов. В процессе игры вместе с малышом нужно создать бяку-закаляку кусачую. Сначала нарисуйте основу — туловище с головой любого вида, а мелкие детали вроде глаз, носа, рта, рук, ног, ушей, рогов и т. п. дорисовывайте в процессе игры, опираясь на карточки-подсказки.

Итак, выставьте фишки на старт и бросайте по очереди кубик. Найдите карточку с тем же номером, на который переместилась фишка, прочтите задание и дорисуйте вашему монстрику лягушачьи лапки, лошадиные копытца, вороний клюв или драконьи шипы — в соответствии с указаниями на карточке.

Вариантов игры может быть два. Все игроки должны или создавать одно общее загадочное существо с множеством лап, глаз и хвостов, или нарисовать каждый свое. Когда все фишки дойдут до финиша, сравните рисунки и выясните, у кого монстр получился самый смешной, самый страшный или самый "правильный". Впрочем, дело не столько в победителе, сколько в самом процессе игры и творчества. Придумывать задания для карточек лучше вместе с малышом, а если он как раз сейчас учится читать, делать надписи крупными, четкими буквами. Тогда получится не только занятная игра, но и тренажер для чтения. Кто же из юных фантазеров откажется от возможности дорисовать монстрику рыбью чешую, драконий хвост или три горящих глаза?!

Существует другой, более простой вариант этой игры. Желательно, чтобы в ней участвовало не менее трех человек, но

можно играть и вдвоем с малышом. Первый игрок рисует голову (это может быть и голова человека, и животного, и существа неизвестного происхождения) и шею, дальше он должен загнуть лист бумаги так, чтобы голову не было видно, а осталась только шея.

Следующий игрок должен дорисовать туловище, которое также может быть любым (с лапами, руками, хвостом и т. д.), и опять загнуть лист бумаги, чтобы уже следующий участник этого увлекательного процесса закончил начатое дело, дорисовав существу ноги (лапы, ласты, рыбий хвост и т. п.). Поскольку игроки не знают, чьи части тела изображает каждый из них, то получиться может очень забавное чудо-юдо, которое повеселит всех своим необычным видом.

игра в слова

Заранее напишите на листочке 20 слов — нарицательных имен существительных в именительном падеже единственного числа. Заготовьте две-три таких двадцатки: опыт показывает, что эта игра понравится и ее захотят повторить, тем более что первый тур будет как бы пробным.

Когда наступит время игры, раздайте каждому по чистому листу бумаги, по карандашу и скажите примерно следующее: "Расчертите лист на двадцать клеток. У меня список из двадцати слов. Я назову первое слово и сосчитаю до трех. За это время вы должны в первой клетке сделать рисунок, символизирующий заключенное в этом слове понятие".

Игра состоит в том, что по своим рисункам надо будет потом, когда заполнятся все 20 клеток, воспроизвести те самые слова, которые эти рисунки обозначают. Естественно, здесь нужна быстрота реакции: за три секунды найти и запечатлеть какую-то характерную черту. Так, если названо слово заяц, достаточно нарисовать два длинных

уха; несколько полосок подскажут, что был назван тигр. Когда все клетки заполнятся рисунками, сделайте к ним подписи. Кто сумеет воспроизвести больше слов, тот и победитель.

По мере освоения игроков в игре предлагайте им более трудные для графического изображения слова, например: лень, здоровье, хвастун.

Самое интересное здесь — разглядывать рисунки других игроков.

цепочка слов

Назовите какое-нибудь слово. Одновременно начните писать словесную цепочку, в которой каждое последующее слово должно начинаться с последней буквы предыдущего. Например: стол — ложка — арбуз — зуб и т. д.

Выигрывает тот, кто за 3 минуты напишет больше слов. Игру можно усложнить, если писать, предположим, названия городов.

ладошки

Цель: развивать внимание и мелкую моторику, учиться быстро ориентироваться в числах.

Эта игра будет интересна ребятишкам, которые уже знакомы с цифрами.

Возьмите два листа бумаги в клеточку и обведите на каждом ладошку малыша или свою. Для того чтобы хоть немного уравнять шансы, на своем листке обведите свою руку, а на листе малыша — его, чтобы уменьшить игровое поле. Теперь на пространстве, ограниченном рисунком, хаотично расставьте точки с числами от 1 до... Каковы будут числа, зависит от возраста и знаний малыша. Самым маленьким достаточно до 10, а "продвинутым" математикам можно и до 100.

После этого начнется самое интересное. Первый игрок должен назвать любое число и, пока соперник ищет его на своем игровом поле, быстро поставить крестики в своих клеточках. Нужно успеть зачеркнуть их как можно больше. Затем ход переходит к сопернику. Побеждает тот, кто быстрее заполнит крестиками все клетки своего поля.

шириной 8—9 клеточек. Она может произвольно сужаться и расширяться. Естественно, чем младше гонщик, тем проще должна быть траектория.

На трассе обозначьте старт и финиш. Играть нужно по очереди: каждый "едет" линией своего цвета, проводя отрезки по клеточкам горизонтально, вертикально либо по диагонали. Двигаться можно со скоростью от 1 до 6. Первая скорость — линия шириной в 1 клеточку, шестая, соответственно, 6. Набирать и сбавлять скорость можно постепенно, увеличивая или уменьшая отрезки продвижения на 1 клеточку. Цель игры — первым добраться до финиша, выбирая оптимальные траекторию и скорость движения.

балда
трасса

Надо сказать, что бумага — прекрасный материал, на котором можно устроить самые настоящие гонки. В эту игру, развивающую логику и моторику, способствующую закреплению основ сложения и вычитания, можно играть даже с 4—5-летним малышом.

Возьмите лист бумаги в клеточку и нарисуйте на нем гоночную трассу — извилистую дорожку

Это игра старая, но она, тем не менее, до сих пор не утратила популярности.

На листе бумаги расчертите игровое поле с крупными клетками 5х5 (для опытных игроков поле может быть 6х6 и даже 7 х 7). В среднем ряду напишите слово из пяти букв (в усложненных вариантах — из шести и семи букв соответственно). Теперь игроки должны сделать по очереди ходы. За один ход в свобод ную клеточку нужно вписать букву таким образом, чтобы образовалось новое слово. Слова могут читаться в любом направлении,

кроме диагонального. За каждое новое слово игрок засчитывает себе столько очков, сколько букв в его слове. Игра закончится тогда, когда заполнены все клетки или когда никто из игроков уже не может придумать ни слова. Теперь подсчитайте количество очков. У кого больше, тот выиграл.

шифровальное письмо

Дети просто обожают всевозможные шифровки и загадочные записки. Придумайте с ними шифр-подсказку, изобразив каждую букву алфавита определенным значком (просто треугольником, треугольником с точкой внутри, звездочкой, квадратом, скобочкой, ромбиком и т. п.). Теперь при помощи этих фигурок составьте для ребенка секретные послания сначала всего из нескольких слов, а затем и более длинные. Для юного сыщика расшифровка текста будет нелегкой, но очень полезной и увлекательной задачей, которая потребует высокой степени внимания, собранности и усидчивости.

быки и коровы

Классический вариант игры — угадывание комбинации из четырех цифр от 1 до 9 (все четыре цифры должны быть разными): один из игроков пишет задуманную комбинацию на листочке, а второй пытается ее угадать. Угадывающий записывает на своем листке и называет любую комбинацию. Соперник сравнивает ее со своей и дает подсказки. Каждая правильно угаданная цифра называется "коровой", а если цифра не только угадана, но еще и стоит на правильном месте, ее называют "быком".

Допустим, отгадывающий игрок назвал правильно две цифры из четырех и угадал место одной из них. Подсказка должна звучать так: "Две коровы и один бык". Опираясь на полученные сведения и рассуждая логически, игрок делает следующее предположение — и так до тех пор, пока вся комбинация не будет разгадана. Затем игроки меняются ролями.

Такой вариант игры подойдет для младших школьников, а для 4—6-летних малышей игру стоит немного упростить. Во-первых, замените цифры цветами, а во-вторых, уменьшите их возможное количество до шести. Теперь один игрок должен загадывать цвета, располагая в ряд четыре разноцветные палочки из шести возможных, а второй — их разгадывать, В остальном правила те же. Несколько раз можно сыграть с малышом открыто, убедившись, что он четко понял правила игры. В упрощенном варианте при правильном ходе мыслей комбинация разгадывается за 3—5 ходов.

чепуха

Эта на первый взгляд бестолковая игра может быть необычайно забавной, если играть в нее всей семьей.

Возьмите каждый по листу бумаги, на котором вверху напишите ответ на вопрос "Кто?" (Винни-Пух, кот Бегемот, сосед дядя Вася и т. п.). Затем ответ загните таким образом, чтобы его нельзя было прочитать, и передавайте листки по кругу. Следующий вопрос: "С кем?" Затем по очереди: "Когда?", "Где?", "Что делали?", "Что из этого получилось?" Когда напишете все ответы, разверните и прочитайте бумажки.

"Так какой же во всем этом смысл?" — спросит серьезный взрослый. Смысла, конечно, маловато, но если вся семья хохочет над получившейся чепухой, если родителям и детворе интересно и весело вместе, не в этом ли главный смысл семейной игры?

Глава 8 Сюжетно-ролевые игры

По ступенькам развития

Значение ролевых игр в развитии малыша трудно переоценить, Помимо того что они дают возможность детям быть кем угодно — врачом, космонавтом, строителем, капитаном, мамой или папой, такие игры развивают воображение, речь и мышление, позволяя фантазировать на тему любой профессии.

Если в 2—3 года ребенок играет один или с родителями, представляя себя, скажем, водителем автобуса, он может часами носиться по квартире, держа в руках самодельный руль. А вот к 4—5 годам для него уже важнее участвовать в сюжетно-ролевых играх вместе с друзьями, родителями, братьями и сестрами, и у каждого из них своя, пусть игрушечная, ненастоящая, но жизнь.

Нередко взрослые, вместо того чтобы просто научить малыша играть, журят своего ребенка за то, что он привел целую ватагу друзей и устроил дома настоящий переполох. Вряд ли стоит запрещать игры и наказывать за это детей, лучше выработать свою индивидуальную линию поведения в этом отношении, которая дополняла бы их интеллектуальное развитие.

Если, к примеру, дочь чаще играет роль матери, ведущую роль, требующую большей ответственности, серьезности, это значит, что малышка довольно решительна, способна принимать самостоятельные решения, пусть даже детские. Эта роль, как правило, требует некоторых навыков в сфере межличностного общения и некоторых бытовых умений. Подобная роль, выбранная ребенком, свидетельствует об определенном складе характера, лидерских наклонностях.

Некоторые дети предпочитают в игре выбирать роли третьего лица, например бабушки, тети, сестры. Это, как правило, проявление обычных способностей. Такие дети не хотят руководить, но и подчиняться не имеют желания, выбирая роли взрослых людей, позволяющие снять с себя ответственность. Это говорит о том, что малыш осознает и ценит значение родителей, понимает, что мама должна не только командовать и требовать беспрекословного подчинения, но и уметь находить общий язык со всеми участниками игры.

Исходя из возрастных особенностей и уровня развития психологи выделяют несколько этапов в освоении ребенком сюжетно-ролевых игр.

первый этап:игры с подражанием взрослым

По сути, это переходная ступень от простого подражания к ролевой игре; такие игры появляются интуитивно даже у тех детей, с которыми взрослые вообще не играют. На этом этапе малыш целиком поглощен самим действием и может еще не считать себя в игре мамой, которая укладывает детей спать, или водителем, который куда-то едет.

Другой пример: годовалый малыш колотит ложкой по столу — он просто стучит, ему нравится звук, нравится движение. А вот когда трехлетний малыш стучит ложкой по столу и заявляет, что это барабан, что он стучит именно в барабан, — это уже игра, пока еще примитивная игра с замещением одного предмета другим, но можно представить, с каким сдвигом во внутреннем мире ребенка это связано! Он впервые оторвался от конкретного предмета и вышел в условный, символический план. В его сознании слово отделяется от предмета, его можно присвоить другому — при условии, что с ним будут действовать так же, как с названным.

Если же к трем с половиной годам ребенок все еще лишь подражает действиям взрослого, это говорит об определенном отставании в развитии. Чтобы его компенсировать, надо как можно больше играть с сыном или дочерью, читать малышу детские книжки и разыгрывать вместе понравившиеся сюжеты.

Есть дети, которые вообще не достигают следующего уровня развития игры. Как правило, большую часть времени они либо просто играют с эффектными игрушками, включая и выключая их, беспорядочно бегают по двору, не зная, чем заняться, либо начинают что-то ломать и задирать других детей.

Становясь старше, они подолгу пассивно смотрят телевизор или видео, часто любят смотреть рекламу (там обычно много звуковых и зрительных эффектов) и воспроизводить отдельные фразы с соответствующими интонациями. Повзрослев, такие дети обычно не любят читать, плохо учатся в школе, конфликтуют с учителями, одноклассниками и родителями.

В подростковом возрасте именно эти дети (если родителям не удастся их чем-то увлечь и расширить границы их внутреннего мира) в первую очередь пополняют ряды фанатов и прочих молодежных группировок, в том числе и асоциальных, легко заражаясь групповыми эмоциями и выполняя все, что диктует лидер группировки. Они чрезмерно увлекаются компьютерными

играми, просиживая за ними долгие часы. Их социальное поведение остается неразвитым и примитивным, а потому они чаще всего или подчиняются чужой воле, или выясняют отношения с помощью крика, ругани и силы.

второй этап: простые ролевые игры

Многочисленные эксперименты показали, что произвольное поведение ребенка в игре значительно опережает такое же поведение вне игры. Он, например, может исписать целую страницу, исполняя роль школьника, может собрать все игрушки, исполняя роль уборщицы или мамы, а вне игры ему это делать неинтересно.

Дочки-матери, посещение врача, приход гостей, покупка в магазине — разыгрывание этих и других повседневных ситуаций относится к уровню простых ролевых игр. Здесь уже есть полноценная игровая ситуация и принятие на себя роли взрослых: в игре ребенок становится то мамой, то папой, то врачом, то водителем автобуса. На этой стадии малыш полностью отождествляет себя в игре с ролью и стремится точно воспроизвести те действия, которые он видел в жизни или на экране. Этого же он требует и от партнера по игре, в противном случае начинает возмущаться: "Ты неправильно играешь!"

И это справедливо, поскольку игра парадоксальна по самой своей природе. Она сочетает свободу, творчество, непринужденность с жестким требованием выполнять определенные правила. Ребенок может играть или не играть, может играть во что угодно и использовать при этом любые предметы, и не обязательно по прямому их назначению. Но если он выбрал сюжет и свою роль, должен совершать определенные действия в точной последовательности — в соответствии с ролью и правилами.

Исполняя роль взрослого — доктора, шофера, воспитательницы, мамы, ребенок начинает вести себя определенным образом. Он не будет играть, если не понимает, какая цепь действий предусмотрена его ролью.

Подчинение правилам, как это ни странно, доставляет ребенку главное наслаждение в игре. Все попытки психолога на протяжении одного из экспериментов нарушить правила — например, сначала сделать "пациенту" прививку, а затем помазать место укола, вызывали у детей бурный протест, поскольку разрушали игру. Ведь цель игры в представлении ребенка — это процесс выполнения правил, связанных с ролью, позже — согласно договору со сверстниками.

Чтобы ребенок научился хорошо играть в ролевые игры, для начала ему необходимо делать это вместе со взрослым или более старшим ребенком. В дальнейшем он сможет играть и один, привлекая в качестве партнеров игрушки и действуя по очереди

то за себя, то за них. Однако если мы хотим, чтобы игровая деятельность малыша становилась все более сложной и обогащалась новыми компонентами, то должны находить время для совместной игры и далее — на протяжении всего дошкольного возраста.

Хорошо развитый ребенок достигает уровня простых ролевых игр в два-два с половиной года в совместной со взрослым игре и в возрасте около трех лет — в самостоятельной игре. Если с ребенком играют мало, он достигает этого уровня в совместной игре в три-четыре года, а в самостоятельной — в четыре-пять лет и, как уже говорилось, может так на этом и остановиться.

На уровне простой ролевой игры останавливаются многие дети, которые ходят в детский сад: там достаточно много игрушек, но воспитатели уделяют мало внимания игре. Подрастая, дети оказываются достаточно адаптированными к типовым жизненным ситуациям, но (если это отставание не скорректировать) не готовыми к более сложным ситуациям, например к конфликту с учителем или одноклассниками, к ситуациям, требующим инициативы и самостоятельного выбора линии поведения.

Приходя в школу, такие дети часто бывают склонны решать все вопросы с помощью драки или жалоб учителю. Их мнение обычно совпадает с мнением учителя или большинства класса. Мальчики стремятся самоутвердиться с помощью силы или даже наглости, девочки — хвастаясь нарядами, украшениями, а теперь и мобильными телефонами. Как правило, у них слабое воображение и они плохо понимают мотивы и чувства других людей, выходящие за пределы обыденного. Вырастая, они становятся основными потребителями массовой культуры: глянцевых журналов, бульварной литературы, посредственной кино- и видеопродукции, а потому их социальным поведением достаточно легко манипулируют другие люди.

третий этап: сюжетно-ролевые игры

Сюжет игры — это связная последовательность игровых ситуаций. От игр предыдущего этапа сюжетно-ролевые игры отличаются тем, что одна игровая ситуация плавно перетекает в другую, связанную с ней по смыслу. Например, игра "поездка на дачу" может протекать так: сначала все вместе едут на дачу на машине или на электричке,

затем папа копает или поливает грядки, мама готовит еду, а дети ловят кузнечиков, потом все вместе идут в лес по ягоды или по грибы и т. д.

Такое усложнение структуры игры — важный признак развития сознания малыша, показатель его способности связывать разные жизненные ситуации в единое целое и придерживаться в них последовательной линии поведения. Сюжеты игры можно брать из жизни или из книжек, они могут быть подсказаны новыми игрушками или предложены взрослым.

Игра позволяет также "переиграть" события, которые закончились неудачей, помочь примириться с потерей и эмоционально подготовиться к будущим событиям, вызывающим радостное или тревожное волнение (поступление в школу, поездка в гости или на рыбалку).

Играя в сюжетно-ролевую игру, ребенок уже удерживает в сознании не только смысл конкретного игрового действия, но и его включенность в сюжет, его смысловые связи с другими эпизодами игры.

четвертый этап: творческие сюжетные игры

От предыдущих видов игр творческие сюжетные игры отличаются тем, что малыш начинает сам придумывать сюжеты и видоизменять их по ходу действия, а не воспроизводит уже известные, взятые из жизни, книжки или фильма. Благодаря этому окружающий мир предстает перед ребенком как огромное пространство возможностей.

Придуманные приключения, которые могут включать подшучивание над сверстниками и даже родителями, подготовка необычных сюрпризов, ссоры и примирения, немыслимые в реальной жизни путешествия, строительство игрушечных замков, войны между какими-то странами, жизнь кукольной семьи — вот лишь некоторые из тем для творческих сюжетных игр.

Они развивают воображение и способность проигрывать в уме разные варианты развития событий, способность понимать других людей и мотивы их поведения, умение изменять свое поведение при изменении ситуации. Если ребенок достигает этого уровня, у него появляется психологическая основа для успешного преодоления сложных жизненных ситуаций — ситуаций выбора и неудач, конфликтов и кризисов.

В последующие годы творческие сюжетные игры могут перерастать в придумывание всевозможных историй, увлечение театром, изобразительным искусством и другими творческими видами деятельности, а также в содержательное и эмоционально-личностное общение со взрослыми и сверстниками.

Стоит еще раз повторить: игра — это свобода воли, творчества. Захочу — и обычная палочка превратится в доброго коня, меч-кладенец или самолет; надуются паруса над кораблем-кроватью, плывущим в дальние страны; в деревянных домиках настольной игры поселятся крошечные гномики-невидимки; появятся, словно по волшебству, дивные яства в пластмассовых тарелочках и чашечках кукольного сервиза...

Но чтобы это произошло, важно продумать сценарий игры, представить себе, как должны выглядеть герои, в которых собираешься перевоплотиться, и предметы, возникающие благодаря волшебной силе фантазии. То есть в игре мысль всегда предшествует поступку, а делу — слово и образ. И хотя на самом деле ребенок, играя, ничего не производит, результат его творчества поистине бесценен — это становление и утверждение собственного "я".

Играя в самые, казалось бы, обычные детские игры — семью, гостей, доктора, школу, ребенок приобретает и первые

социальные навыки. Ведь нужно правильно обратиться к продавцу в магазине и шоферу в автобусе, а продавец и шофер, в свою очередь, должны уметь вежливо и компетентно поговорить с клиентом.

Если малыш пережил сильный стресс — стал свидетелем какой-то испугавшей его сцены, оказался в разлуке с родителями, перенес тяжелую

болезнь или операцию и т. д., он, скорее всего, многократно будет проигрывать эту ситуацию со своими куклами или зверушками. Можно сказать, что при определенных обстоятельствах ролевая игра становится еще и своеобразным психотерапевтическим лекарством и дети в большинстве своем открывают его для себя самостоятельно, без всякой помощи со стороны взрослых.

Начинаем играть

Никто не может развить творческие способности ребенка лучше, чем он сам, поэтому стоит больше думать не о методиках, а о создании условий для спонтанной творческой игры. И даже если есть стремление заняться с малышом сверхполезными и суперразвивающими играми с карточками, кубиками или головоломками, стоит немного подождать, пока он не наиграется машинками или закончит строительство игрушечного домика.

Пусть у него обязательно будут обычные, ничего не развивающие, но такие любимые куклы, плюшевые мишки, машинки и даже пистолеты с автоматами. Предоставьте ему возможность играть в игры с водой, песком, глиной, красками, по своему усмотрению использовать разнообразные предметы: сооружать башни из картонных коробок и заселять в них человечков, сделанных из бельевых прищепок, мастерить из старых занавесок наряды, а из принесенных со двора палок — мечи и луки.

Если ребенок предпочитает играть один, не стоит навязывать ему свое общество. Если, наоборот, просит поиграть вместе с ним, надо отложить хотя бы ненадолго важные дела и присоединиться к нему. Но уж если идет игра, надо помнить: играть можно только на равных. Стоит лишь сбиться на поучительный тон, одернуть ребенка или начать ему объяснять, что он неверно играет, как малыш мгновенно потеряет всякий интерес.

Разумеется, для полноценной творческой игры необходимы какие-то приспособления. Можно лечить куклу и при помощи одной лишь палочки, но если малыш недавно побывал в поликлинике, его обязательно заинтересует набор "Маленький доктор". А играя в куклы, не обойтись без набора посуды, хотя бы небольшого. Для игры в магазин можно собирать небольшие упаковки от продуктов: маленькие пакетики из-под сока и молока, коробочки от йогуртов, пробные бутылочки из-под шампуней.

Для ролевых игр полезно иметь и два-три тематических набора: "Зоопарк", "Ферма", "Дом", "Стройка" и т. д. Обычно такие игрушки надолго занимают маленьких игроков. Подойдут и деревянные игры-конструкторы, в комплект которых входят фигурки животных, человечков или машинок, деревья, детали, из которых можно сложить домики. Все они изготовлены из дерева и покрыты безопасными, экологически чистыми красками, и их разрешается давать даже самым маленьким детям.

Вместе с малышом можно придумать занимательные истории

из жизни слонов и жирафов, расположить их на географической карте и отправить маленького человечка в полное опасностей и приключений путешествие к берегам Африки. А можно просто отправиться на экскурсию в зоопарк — там продают билеты в кассе и мороженое в парке, есть служители, которые убирают клетки, и экскурсоводы, которые рассказывают о зверях.

А сколько всего интересного может произойти на улицах города: можно отправиться в сквер или посидеть в кафе, посетить кинотеатр или проведать в больнице заболевшего приятеля. А можно вообразить, будто из зоопарка убежал слон и пошел гулять по городу... Словом, возможности ограничиваются лишь взрослой фантазией, а уж для детской границ вообще не существует.

магазин игрушек

Цель: научить сравнивать и обобщать, развивать речь, воображение, совершенствовать навыки общения.

Материал: несколько игрушек (кукла, мишка, машинка и т. д.) и картинок с изображением знакомых предметов.

Предложите ребенку пойти в магазин за покупками. "Магазин" можно оформить в другой комнате (расставить на витрине товар). Роль продавца сначала сыграйте вы, а покупателя — кукла. Малышу предложите пока понаблюдать за происходящим. Кукла, к примеру, выбирает машину. Предложите ребенку рассмотреть, что купила кукла, и описать игрушку. Затем предлагайте товар, называя все игрушки и картинки.

Попросите малыша: "Теперь назови, что ты хочешь купить". Пусть ребенок сделает несколько покупок; обязательно обсудите каждую из них.

В следующий раз роль продавца можно предложить ребенку. Называйте товар, и пусть малыш его приносит.

кукольная история

Каждый ребенок с упоением играет камешками, палочками, тряпочками и другими незамысловатыми предметами или вообще не имея под рукой ничего. Но все-таки одна из любимых игрушек для всех детей (и девочек, и мальчиков) — это кукла.

Куклы бывают разные. У девочек это и разряженные принцессы — красавицы из фарфора,

и резиновые пупсики-голыши, и Барби, и незамысловатые самодельные тряпичные куколки.

У мальчиков тоже есть свои куклы, хотя ни одному из них в голову не приходит, что это тоже куклы — солдатики, человечки из конструкторов (водители, пилоты и пр.), другие фигурки — как правило, мужского пола.

Дети чутко реагируют на отношение взрослого к игре: они не будут играть с ним, если почувствуют фальшь, равнодушие. Взрослый должен суметь на время стать ребенком и играть увлеченно, с интересом. Естественно, для игры надо выбирать не то время, когда на плите готовится обед или вот-вот должен раздаться важный телефонный звонок: малыш почувствует напряжение и поймет, что ему делают одолжение, согласившись поиграть.

Если ребенок маленький (2—3 года), инициатива в игре должна принадлежать взрослому. Начните игру, допустим, так: "Это мама, это папа, это их сыночек, тут у них кроватка, тут столик..." Далее, держа в руках одного или нескольких персонажей, обращайтесь с вопросами и предложениями к другим — тем, что в руках ребенка. Как бы направляйте игру, развивайте сюжетную линию, не забывая при этом поддерживать инициативу малыша.

Когда в руках играющего говорят персонажи, лучше делать это, слегка изменяя голос. Но когда взрослый обращается к ребенку, предлагая изменить что-то в ходе игры, он должен говорить сво-

им голосом. Это будут слова от автора, но не к зрителям, которых нет, а к соавтору.

Реквизитом для игры могут служить готовые, купленные в магазине игрушки, отображающие кукольную "жизнь". Но лучше, если в качестве атрибутов используются предметы-заменители — это развивает фантазию ребенка.

Например, кукольной кроваткой может стать любая коробка; постельным бельем — кусочки любой материи (желательно уже стиранной и нарезанной аккуратными лоскутками); посудой —

формочки, старые солонки или нижние части от пластиковых лимонадных бутылок. Одеждой послужат те же лоскутки, в которые достаточно будет укутать куклу и перетянуть их веревочкой.

Едой для кукол и других персонажей могут служить любые мелкие предметы: детали конструкторов, небольшие кубики, бусины, шишки, камешки.

Ребенок постарше (4—7 и более лет), как правило, сам выстраивает сюжетную линию, сам располагает реквизит, раздает роли действующим лицам. Взрослый становится ведомым. Ему только предлагается в нужный момент производить те или иные действия одним из персонажей. Но не стоит занимать пассивную позицию. Выдвигайте свои версии развития сюжета, пусть даже самые неожиданные.

У некоторых девочек нередко бывает кукла-недотепа, которая становится своеобразным воплощением всех мыслимых недостатков: и неряха она, и растеряша, и маме грубит, и кашу не ест, и после обеда не спит. Проигрывая с такой Машей-растеряшей возможные конфликтные ситуации, малышка, с одной стороны, выплескивает негативные эмоции, а с другой — пытается победить в себе то, что вызывает неодобрение старших (ведь сплошь и рядом куклу-недотепу подвергают весьма серьезным наказаниям: и в углу она стоит, и без сладкого остается, а случается, что и шлепок получает).

Детям старшего возраста уже недостаточно кукольной кроватки из коробки и белья из тряпочек. Им надо все "по-настоящему". Но даже если есть возможность купить куклу с комплектом одежды и роскошный кукольный дом со всеми атрибутами, лучше предложить ребенку сделать их самостоятельно.

Если сшить хорошую куклу у девочки-дошкольницы сразу не получится, можно использовать готовых кукол или сшитых мамой. А вот с простенькой одеждой она и сама может справиться.

Дом для куклы можно изготовить из большой картонной коробки, вырезав окно и раскрасив стены. Шторы получатся, если приклеить над окнами небольшие кусочки тюля. Мебель можно сделать из небольших коробочек — отрезав лишнее, превратить их в столики, стулья, диваны.

Куклы лежат в кроватках. Участники игры должны разбудить кукол, сделать с ними зарядку, умыть, почистить им зубы, причесать, убрать постель, одеть, накормить, погулять с ними, поиграть, вымыть им руки, снова накормить, умыть, раздеть, положить в постель и спеть колыбельную песенку. Побеждает тот,

у кого это быстрее и лучше получится.

детский сад

Многие дети любят играть в детский сад, если, конечно, они сами его посещают. Для этой игры можно взять довольно большие мягкие игрушки, подушки, детский стол со стульями и детскую кухню. Подушки — это кровати для малышей, потому что диванов не хватает; стол, стулья и кухня — это столовая, в которой готовится еда для птичек и зверушек из детсадовского живого уголка, ну а мама и малыш — воспитатели. "Детей" водят на прогулку в соседние комнаты, кормят, укладывают спать и читают им сказки и стихи.

Шарфик или кофточка, если они есть на игрушке, являются верхней одеждой. Их снимают и надевают в раздевалке, которая устроена за диваном. На улице, т. е. в одной из комнат, — карусель (офисный стул), батут (кровать, на которой прыгают дети). Конечно, обычно прыгать на кровати не разрешается, но во время игры в детский садик все-таки можно немного поупражняться.

Во время игры обычно готовят кашку, супчик или котлетки, кипятят чай и варят какао. Желательно учить ребенка делать все в нужном порядке. Едят воспитанники по очереди, остальные в это время спят. А когда приходят еще и друзья или подружки, мама выступает в качестве директора детского сада и родителя одновременно, а дети — в роли воспитателей.

Интересными дополнениями к такой игре являются просмотр мультфильмов, организация детских утренников, занятия танцами и пением.

Еще одно преимущество игры состоит в том, что в ней можно выявить все тонкости отношений в детском коллективе, о которых родителям, несомненно, будет полезно узнать.

казаки-разбойники

Это, пожалуй, самая увлекательная дворовая игра всех времен и народов. Вариантов ее множество. Если кто-то в детстве играл в казаков, то наверняка сможет рассказать о них ребенку со всеми подробностями, яркими примерами и забавными эпизодами.

Один из вариантов такой.

Две команды, в каждой по 3—5 человек (можно и больше), бросают жребий. Выигравшие становятся разбойниками. Проигравшие, соответствен-

но, казаками или наоборот. Цель разбойников — разбежаться и спрятаться от казаков. Те должны найти всех разбойников, догнать их и привести в свой штаб.

Территория игры, как правило, не ограничивается двором, но как далеко можно убегать, оговаривается заранее.

Прежде чем начать игру, казаки идут в свой штаб и засекают время. За 10—15 минут разбойники должны убежать. По всему своему маршруту они оставляют метки — стрелки мелом, наводящие записки, благодаря которым казаки могут их найти. Не возбраняется путать следы, делиться на группы, применять маскировку, слежку и прочие военные хитрости. Старшие и малыши могут играть вместе. Лучшей школы благородства и взаимовыручки и придумать нельзя.

маленькие помощники

Цель: научить малыша выполнять ту или иную домашнюю работу; показать, что это не только необходимо, но и интересно, ведь к каждой работе можно подойти весело и с фантазией.

Материал: сюжетные картинки (можно из детских книжек), на которых изображены бытовые сценки (например, все члены семьи помогают маме убирать квартиру, накрывать на стол, готовить обед, стирать белье), а также соответствующие игрушки.

Мамам знакома ситуация: домочадцы не помогают по дому, по нескольку раз надо просить убрать игрушки, выбросить конфетные обертки, сложить в шкаф книжки. Такую проблему поможет разрешить игра. Надо всего лишь распределить роли и разыграть ситуации из жизни: стираем, убираем, гладим, варим суп, пылесосим и т. д.

семья

Одна из популярных детских игр. Она уместна и для обычного семейного вечера, и для веселого времяпрепровождения с гостями. Для начала между всеми желающими распределяются роли. Нетрудно догадаться, что роли взрослых членов семьи (папа, мама) достаются старшим детям, а роль ребенка — младшему участнику игры.

Впрочем, папой может быть и трехлетний малыш, а настоящая мама может исполнять роль маленькой доченьки. Войти в образ помогут ролевые атрибуты: одежда, игрушки, личные вещи и т. д.

Перед началом игры важно проговорить основные действия той или иной роли. Например, папа ходит на работу, помогает выполнять домашнюю работу, ремонтирует мебель, мастерит. Мама — хозяйка в доме, готовит еду, стирает, убирает, смотрит

за детьми. Ребенок играет, ходит в детский сад, помогает маме, шалит. А еще в семье могут быть дедушка, бабушка, тетя, а также собака, кошка и т. д.

Семья ходит на работу и в детский сад, болеет, ездит отдыхать, ссорится и мирится. Создавая свою игрушечную семью, дети создают собственную модель семейных отношений, основанную на поведении и привычках членов своей реальной семьи. Наблюдая за играющими отпрысками, мама может получить для себя массу интересной и полезной информации о том, что тревожит малышей, какой они видят свою семью на самом деле, чего боятся и что хотели бы изменить в отношениях с родителями или братом (сестрой).

В семью можно играть по-разному. Все зависит от настроения и фантазии. Часто играют не только в "настоящую" семью, но и в кукольную, звериную.

больница

Цель: отработка навыков социального поведения и расширение кругозора, развитие воображения.

Старший ребенок лечит малыша, помогая ему запомнить названия разных частей тела, процедур, проводимых доктором. Если у ребенка есть страх перед врачами, игра поможет с ним справиться.

Помогите детям соорудить белый халат из старой простыни или папиной рубашки, расскажите,

какие бывают доктора, какие болезни они лечат, а заодно проведите познавательную беседу о здоровом образе жизни, закаливании и профилактике. Существуют готовые наборы для игры в доктора, которые продаются в магазинах, но лучше использовать предметы-заменители. (Например, градусником может послужить деревянная палочка, а стеклянной трубочкой для взятия крови — стержень от ручки.)

едем, летим, плывем

Кроме традиционных сценариев в сюжетно-ро-левых играх можно также использовать и другие. Например, многие дети путешествуют с родителями с самого раннего возраста. Так почему бы старшему ребенку не соорудить поезд и не повезти на нем к морю пассажиров — младшего братика, маму и всех плюшевых зверей? Или поиграть в аэропорт, построив самолеты из диванных подушек? В этой игре маленькому достанется роль пассажира самолета, а ребенку постарше — роль летчика, диспетчера или стюардессы. Мама может выступить в роли начальника аэропорта и рассказать детям о работе разных его служб. Игра поможет детям усвоить правила поведения в общественных местах, больше узнать о разных профессиях.

МЧС

Цель: познакомить ребят с трудной и почетной профессией спасателя, а также научить их в случае необходимости действовать четко и слаженно.

Если все старые сценарии наскучили и малышам хочется чего-нибудь необычного, мама может предложить поиграть в МЧС. Для этого вовсе не надо поджигать квартиру или заливать водой соседей. Достаточно разыграть проблемные ситуации и разработать алгоритм поведения в них людей.

Старший ребенок — отважный спасатель, который может быть и врачом, и альпинистом, и пожарником, и водителем! Малыш вполне может сыграть роль пострадавшего, а мама — тележурналиста и оператора, освещающего чрезвычайную ситуацию. Творчески мыслящий ребенок найдет смысл и идею в самых обыденных и банальных, с точки зрения взрослого, вещах, поэтому не надо ограничивать фантазию детей, пусть любой, даже самый неожиданный поворот действия будет реализован в игре.

"золотой ключик"

Участникам игры придется изобразить мошенников из сказки "Золотой ключик". Вызовите две

пары. Один из игроков в каждой паре — Лиса Алиса, другой — Кот Базилио. Лиса сгибает в колене одну ногу и, придерживая ее рукой, вместе с Котом, у которого завязаны глаза, обнявшись, преодолевает заданную дистанцию. Пара, доковылявшая первой, получает приз — "золотой" ключик.

большая семейная фотография

Эту игру можно использовать для выявления лидера. Предложите, чтобы ребята представили, что все они — большая семья и необходимо всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Далее выберите фотографа. Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым, возможно, будет дедушка, он тоже может участвовать в расстановке членов семьи. Более никаких установок детям не давайте — они должны сами решить, кому кем быть и где стоять, а в это время родители понаблюдают за этой занимательной картиной.

Роль фотографа и дедушки обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята, однако не исключены элементы руководства и со стороны других членов семьи. Очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью/ пассивностью в выборе месторасположения.

После распределения ролей и расстановки членов семьи фотограф считает до трех. На счет

"три" все дружно и громко кричат "сыр" и одновременно хлопают в ладоши.

в образе

Для этой игры надо прочитать какой-нибудь маленький рассказик, эпизод или абзац из книги. Предложите подумать, кто и кому мог бы эту историю рассказывать? Дети наверняка придумают множество версий.

Теперь предложите рассказать эту историю от имени героя-рассказчика, т. е. прочитать текст не своим голосом, а голосом старика или годовалого ребенка, карлика или великана, разбойника или ветра, в зависимости от выбранных версий. Обычно вжившись в образ ребенку легче читать: вроде бы и не он это делает, а тот, другой, потому и запинается, изменяет голос и речь — ведь такова его роль. Все оправдано и логично.

Глава 9 Игры всей семьей

Из-за постоянной занятости родителям порой трудно найти время, чтобы уделить ребенку должное внимание, особенно если детей двое или трое. Что же делать, если им уже скучно играть в бесконечные дочки-матери, надоело катать машинки по полу и строить очередные башни из кубиков? Воспользуйтесь выходным днем, особенно если на дворе плохая погода, и поиграйте всей семьей, чтобы каждому было интересно и весело!

В данном случае речь пойдет о сказочных играх, предложение поиграть в которые с удовольствием примут дети любого возраста. Ведь, по определению специалистов по раннему развитию детей, сказка — это удивительный инструмент, который помогает ребенку понять самые сложные

вещи, смириться с теплой шапкой в ветреный день, выпить горькое лекарство и почувствовать себя богатырем или прекрасной принцессой. И это уже не говоря о том, что сказки развивают речь, память, образное и ассоциативное мышление.

сказка по кругу

В эту игру можно играть, уютно расположившись дома, а можно и в дороге — тогда путешествие будет совсем неутомительным. Итак, первый участник игры произносит фразу, например такую: "Жила-была одна маленькая девочка". Следующий участник подхватывает: "И была у нее пушистая собачка". Каждый по очереди должен внести свою лепту в развитие сюжета. Иногда сказка заканчивается через пять минут, а порой продолжается в течение нескольких дней.

рассказ по картинкам

Это несколько усложненный вариант сказки по кругу. Для него придется кое-что подготовить, в частности 10—20 карточек, на которых изображены самые разные персонажи или предметы — люди, дома, мебель, пейзажи, натюрморты и т. д.

Для самых маленьких желательно, чтобы предметы были легко узнаваемыми, а для детей постарше можно выбрать фантастические фигурки или причудливые линии, складывающиеся в разные формы.

Перед началом игры каждому участнику раздайте, например, по 5 карточек. Задача игрока — продолжить фразу своего предшественника, используя любую свою карточку так, чтобы получилась связная история.

сказки про все на свете

Говорят, что великий сказочник Андерсен мог придумать удивительную историю абсолютно о каждом предмете, который попадался ему на глаза, от швейной иголки до подорожника во дворе. Если вашему малышу не нравится, например, лечиться во время болезни, можно придумать всей семьей сказку о зловредном гномике, который во время прогулки залетает и своим длинным колпачком щекочет детям нос и царапает горлышко. Боится он, конечно, соленой воды, которую на специальном вертолете доставили для такого случая Крокодил Гена и Чебурашка, нужно только залить эту воду в носик и как следует его промыть.

ассоциации

Один из участников на время должен удалиться из комнаты, а остальные игроки задумывают какого-нибудь общего знакомого. Задача ведущего — отгадать, о ком идет речь. Он имеет право спрашивать только об ассоциациях с этим человеком. На какое время года он похож? С каким цветом он ассоциируется? Если бы этот человек превратился в книгу, какая бы это была книга? А если он превратится в детскую игрушку? Количество вариантов бесконечно. Игра отлично развивает образное мышление, заставляет внимательнее присматриваться к людям. И вполне возможно, что ребенок будет порой поражать точными и оригинальными ассоциациями.

мемори

В переводе с латыни это означает "память". Игра представляет собой набор парных картинок с одинаковыми рубашками. В зависимости от возраста игроков в наборе может быть от 6 до 64 картинок. Все карты выложите на стол рубашками вверх. Пусть первый игрок перевернет две любые карточки. Если они оказались одинаковыми, он должен взять их себе, если нет, снова перевернуть

рубашкой вверх. Теперь очередь следующего игрока. Задача каждого участника — запомнить, где какая карта лежит, чтобы открыть ее в нужный момент. В эту игру с успехом играют уже двухлетки, но и для взрослых она не менее интересна. Специальные карточки для нее можно купить, а можно сделать самостоятельно. Понадобятся для этого, например, два одинаковых рекламных проспекта или два набора наклеек. На картонные карточки останется лишь наклеить парные картинки.

лото

Эта игра пользуется неизменной популярностью у игроков всех поколений. Можно играть в классическое русское лото с бочонками и цифрами, а можно сделать его самостоятельно из старых журналов, открыток и т. д. Лото может быть универсальной игрой, ведь тему для него выбирают сами участники.

что изменилось?

Классическая игра на внимательность и память. Для самых маленьких можно поставить в ряд несколько игрушек, а затем, когда кроха закроет глаза, убрать одну из них или поменять местами. Теперь ваша очередь закрывать глаза, а малыш должен изменить начальную расстановку. Ребятишки, поднаторевшие в этой забаве, порой ставят родителей прямо-таки в тупик. Например, одна пятилетняя девчушка, играя со взрослыми, умудрилась вынуть стержень из авторучки. Попробуйте-ка заметить такое изменение!

крокодил

Веселая активная игра, в которой в ход идут все эмоциональные проявления — мимика, жесты, различные игровые и театральные позы и движения. Как правило, в ней участвует не менее четырех человек. Разделитесь на две команды. Первая должна загадать какое-нибудь слово, например "самолет", вызвать одного из игроков противоположной команды и сообщить ему загаданное слово. Задача этого участника игры — не произнося ни слова, пантомимой изобразить для своей команды загаданный предмет так, чтобы она его угадала. Отгадывающая команда задает вопросы, на которые можно отвечать "да" или "нет", — игрок делает это кивком головы. Когда слово угадано, команды меняются ролями.

испорченный телефон

Цель: развивать внимание, учить сосредоточиваться.

Есть игры, в которые хорошо играть, усевшись в круг. Несмотря на кажущуюся незамысловатость, они очень полезны для малышей. Итак, первый игрок быстро произносит на ухо соседу какое-нибудь слово. Тот, в свою очередь, передает то, что услышал, следующему игроку. Когда слово обойдет круг, последний игрок его называет. Очень редко слово соответствует первоначальному варианту.

коллаж

Материал: большой лист ватмана, старые журналы с картинками или фотографиями, клей, ножницы, пластилин, наклейки, нитки, зубочистки и т. д.

Эта игра не требует особых художественных способностей, а потому в ней могут принимать участие все, от мала до велика.

Вместе выберите тему и приступайте к работе. Может быть, это будет мечта о поездке к морю, впечатления от похода в соседний лес или неведомый зверь "с десятью ногами, десятью рогами". Дайте волю фантазии — и результат может превзойти все ожидания!

чехарда

Цель: развивать ловкость, координацию движений, смелость и силу.

Это очень древняя игра, появившаяся на Руси более пяти веков назад. Папы должны стать на четвереньки, а малыши и мамы, разбегаясь, перепрыгивать через них, опираясь руками на их спины. Самым маленьким достаточно просто перелезть через папу. Очень весело поменяться ролями: прыгать через мам, а затем через малышей (конечно, опираясь на их спинки чисто символически).

ручеек

Игра, тоже очень известная, при общем хорошем настроении доставит немало веселых минут. Все игроки, кроме одного, становятся парами друг за другом, пары берутся за руки и поднимают их вверх, образуя коридор. Оставшийся игрок проходит через коридор, по пути забирая с собой кого-нибудь из игроков. Выйдя из коридора, новая пара становится в хвост цепочки, а игрок, оставшийся без пары, ныряет в коридор и выбирает себе новую пару. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест. Чем быстрее будет "течь" ручеек, тем веселее. А с детворой играть тем более весело, ведь приходится буквально проползать под невысоким сводом детских ручек.

платочек

Даже в небольшой семье эта игра может стать очень азартной.

Сядьте на корточки в крут. Ведущий должен бегать у вас за спинами по внешнему кругу, держа в руке платочек, и незаметно бросить его за спиной кого-нибудь из игроков. Если игрок этого не заметил и ведущий, сделав круг, коснулся его, он становится новым ведущим. Если игрок заметил подброшенный платок, он должен схватить его и бежать по кругу вдогонку за ведущим. Если догнал, ведущий остается прежний, если не догнал и ведущий успел сесть на освободившееся место, игрок сам становится ведущим.

штандер-стоп!

Если у семейной компании есть желание немного размяться, можно сыграть в замечательную дворовую игру штандер-стоп, а заодно рассказать малышам, как играли в нее тогда, когда взрослые были такими же озорными мальчишками и девчонками.

Станьте посредине ровной площадки или полянки. Ведущий подбрасывает вверх мяч, называя имя одного из участников игры. Тот игрок, чье имя названо, старается поймать мяч, а все остальные разбегаются в разные стороны. Как только игрок поймал мяч, он кричит: "Штандер-стоп!" Все замирают на месте.

Теперь новый ведущий должен попасть мячом в кого-либо из игроков. Тот, в кого попали, становится ведущим. Если бросавший промахнулся, ведущим остается он.

Во время игры надо дать малышам возможность стать равноправными ее участниками. Например, вызывая ребенка, подбрасывайте мяч невысоко и не отбегайте слишком далеко, чтобы маленькие ручки смогли добросить мячик. Зато какой радостью будут светиться детские глазки! Участие в игре взрослого наравне с ребенком дает малышу возможность почувствовать, что мама и папа — такие же, как он, им можно доверять.

самый быстрый

Еще одна интересная игра с использованием мяча. К ветке дерева подвесьте на веревке мяч так, чтобы он почти касался земли (мячик можно положить в сетку, а уже к сетке привязать веревку). Под ним положите несколько мелких предметов (шишек, камешков, спичечных коробков, яблок). Игрок отводит мяч до уровня головы, затем отпускает его и бежит собирать то, что разложено на земле. Нужно собрать как можно больше предметов и вернуться на место, чтобы качающийся мяч не задел бегущего.

В эту игру можно играть по очереди, а после сосчитать собранные предметы и определить, кто из игроков оказался самым быстрым и ловким.

веселая эстафета

Для этой игры вполне подойдут ровная лесная полянка, зеленый луг и даже песчаный пляж. Соревноваться можно семьями, обозначив старт и финиш. Сначала мамы и папы преодолевают дистанцию, показывая детворе способ передвижения, а затем свои силы пробуют и малыши.

Можно бежать, как лошадка, высоко поднимая колени, можно вразвалочку, как пингвин, или пробежаться задом, боком, на четвереньках, попрыгать, зажав мячик между коленями, проскочить дистанцию верхом на палке, пройти, как паучок, передвигаясь на руках и ногах лицом вверх. Можно приподнять ноги ребенка, и пусть он попробует пройтись на руках.

Соорудите полосу препятствий, где нужно будет пройти по поваленному стволу дерева, пролезть под веткой, перепрыгнуть через ямку или пенек.

Устройте соревнования для того, чтобы определить самого ловкого члена семьи. Кто сможет, не уронив, пронести шишку на голове? Кто пройдет, не оступившись, по лежащей на земле ленточке или нарисованной на песке извилистой дорожке?

Можно провести эстафету и немного иначе. Разделитесь на две команды (в каждой может быть одна или несколько семей). Мама с папой сцепляют руки стулом или креслицем, на "трон" усаживается малыш — и соревнование начинается. Каждая семья добегает до условленного дерева, оббегает его и возвращается к своей команде.

Теперь в борьбу вступают только папы. Им выдается по два мяча. Один мяч они ведут перед собой ногами, другой подбрасывают и ловят. Если какой-то из мячей упал или откатился в сторону, надо поднять его и продолжить гонку. Выполняя эти упражнения, папы пробегают заданную дистанцию и возвращаются к линии старта.

Теперь наступил черед соревноваться мамам. Они могут, например, преодолеть дистанцию до дерева и обратно, подбрасывая волан ракеткой для бадминтона.

А для малышей заранее заготовьте кучку шишек. Соревнующаяся детвора бежит к шишкам, берет по одной и возвращается к своей команде. Затем отправляется за следующей шишкой, и так до тех пор, пока все шишки не перекочуют к линии старта. Кто принес последнюю раньше, тот и победил. А призом для всех станет обед на при-

роде. Ведь после такого активного движения не помешает как следует подкрепиться.

щуки и лягушата

Маму или папу выбирают щукой, а для маленьких лягушат рисуют на песке кружочки-домики. Лягушата резвятся на просторе, а с появлением щуки прячутся в домиках. Пойманные лягушата становятся щуками и принимают участие в охоте. После каждой охоты два домика на песке стираются и задача лягушат усложняется: теперь им нужно ютиться в одном маленьком домике по нескольку человек.

После подвижных игр пришло время немного отдохнуть, посидеть у костра и поиграть в игры спокойные.

сколько шишек?

Положите несколько шишек в непрозрачный пакет и предложите малышам угадать, сколько их там, подсказывая словами "больше" и "меньше". Кто угадал — проверяет: высыпает шишки и пересчитывает.

Или поиграйте иначе: предложите каждому ребенку по очереди определить, сколько в пакетике

шишек, пересчитав их на ощупь. Для самых маленьких положите в пакет всего 2—3 шишки.

мост над пропастью

Если увидите в лесу поваленное дерево, можете устроить еще одну веселую игру. Разделитесь на две команды и встаньте с двух концов ствола. Первые два игрока должны пройти по мостику навстречу друг другу. Их задача — разойтись на середине ствола, не столкнув друг друга, и перебраться на противоположную сторону. Если кто-то из игроков не удержался, пара выполняет задание сначала.

Затем показывают свою ловкость следующие два игрока и т. д. Пусть малыши представят, что это узкий мост над пропастью. Тогда они будут выполнять задание с особым усердием и азартом. Можно попробовать разные способы преодоления препятствия, например проходить боком и поддерживать друг друга за руки или один игрок может приседать, а другой через него перешагивать.

Игровой гороскоп для детей

Считается, что звезды, под которыми человек родился, определяют его судьбу, характер, личность. Даже маленькие дети, рожденные под различными знаками зодиака, по-разному ведут себя и развиваются. Из приведенного ниже небольшого гороскопа можно составить представление о том, в какие игры лучше всего играть с ребенком, рожденным под тем или иным знаком.

Овен. Ваш малыш испытывает потребность в применении своей неуемной энергии. Игры в мяч, катание на велосипеде, спортивные и любые другие подвижные занятия принесут ему радость. Его книжки должны быть яркими и увлекательными. С самого раннего возраста малыш стремится заниматься своим делом, а трудности и препятствия его не пугают.

Телец. Маленький Телец не склонен делать различия между работой и игрой, поскольку у него практичное отношение к жизни. Значительных успехов он может добиться в творчестве, но чаще участвует в деятельности, которая помогает приобрести полезные навыки. Его игрушки должны быть красивыми и оригинальными.

Близнецы. У этого ребенка внимание переключается так быстро, что игрушек ему потребуется много, и все разные. Позаботьтесь о том, чтобы у него всегда были под рукой интересная книжка, занимательная интеллектуальная игра, конструктор, кассеты с записями стихов и сказок, и конечно, хороший собеседник, с которым можно обсудить, почему Золушка называется Золушкой и как летают самолеты.

Рак. Ребенок, рожденный под знаком Рака, удивляет умением спокойно играть в одиночку с воображаемыми друзьями или животными. Еще одно его любимое занятие — водные процедуры в любом виде. Он не откажется в солнечный денек поплескаться в надувном бассейне или хотя бы искупать в тазу куклу. Всегда держите под рукой его любимую игрушку и книжку со сказками.

Лев. Для маленького Льва очень важно, чтобы все, что он делает, совершалось при непременном одобрении и восхищении окружающих. Он обожает играть в разные игры, особенно в такие, где можно выиграть: теннис, бадминтон, футбол. Катание на велосипеде также доставляет ему радость. Маленькие Львы любят рисовать, так что альбом и краски будут весьма кстати. Книжки для него лучше всего выбирать яркие, с увлекательными приключениями.

Дева. Дети, рожденные под знаком Девы, любят копаться в земле, ухаживать за садом, могут часами возиться с

конструктором и не растеряют ни одной детальки. Девочки часто увлекаются рукоделием, а мальчики любят что-нибудь мастерить. Дети-Девы с удовольствием помогают взрослым по хозяйству.

Весы. Маленьким Весам необходимо занятие для ума и для души, поэтому всевозможные игры на сообразительность, конструктор, интересные книжки, краски и карандаши, музыкальные записи будут для них весьма кстати. Этот ребенок стремится к красоте и гармонии, и важно с детства развивать его эстетические способности.

Скорпион. Как и другие представители водных знаков, маленькие Скорпионы обожают возиться в воде. Разные кораблики и надувные игрушки в пруду, строительство плотины или просто купание доставляют ребенку огромную радость. Также малыш с увлечением занимается лепкой или рисует. В любом случае его надо занять чем-то серьезным и важным для него, а уж энергии ему не занимать.

Стрелец. Для маленького Стрельца поездка на природу — настоящий праздник. Лесные прогулки, белочки и ежики, уход за кроликом или хомячком вызывают у него живейший интерес. Стрелец очень подвижен, поэтому ему пригодится самокат или велосипед, на котором можно будет весело гонять по окрестностям.

Козерог. Главная его черта — основательность. Как и положено земному знаку, он с удовольствием возится в саду, играет с конструктором. Ему очень нравится любая полезная деятельность, будь то ремонт трехколесного велосипеда или шитье фартука для кухни.

Водолей. Главное для Водолейчика — чтобы было интересно. И не просто интересно, а особенно интересно! Конструкторы и развивающие игры, книги о приключениях и фантастических странах ему необходимы как воздух. Обыкновенные игрушки — всякие там зайчики да куколки — вряд ли его увлекут. Вот космические игры — другое дело. Он также будет с удовольствием играть с каким-нибудь домашним животным.

Рыбы. Маленькие мечтатели, желающие весь мир превратить в сказку. Им нравятся любые занятия, которые открывают простор для их фантазии: рисование и раскраски, игры с куклами и мягкими игрушками — ведь маленькая Рыбка создает сказку в жизни с полным размахом! Большинство Рыб очень музыкальны, они обладают чувством ритма и любят слушать и исполнять музыку.

Глава 10 Домашний театр

Шорох домашних кулис

У детского семейного театра традиции многовековые. Эти традиции, вытесняемые сегодня телевидением, компьютерными играми и голливудской анимацией, как-то подзабыты. А жаль. Домашний театр способен доставить ни с чем не сравнимую радость живого творчества не в виртуальном, а в собственном придуманном мире. Скажут: в наши дни этим ребенка уже не завлечешь. В лучшем случае он согласится на посещение театра юного зрителя, да и то не всегда получит то, о чем мечтает в своем воображении.

А между тем возродить семейный театр вполне реально, если приложить к этому минимум усилий и понять стремление малышей к самодеятельному творчеству. Это еще и прекрасный урок развития, поскольку театр объединяет в себе несколько искусств: риторику, музыку, пластику, возможность проявить себя в любой, самой фантастической

роли. Кроме того, домашние спектакли объединяют детей и взрослых, приобщают малышей к радости совместного творчества, помогают им узнать своих родителей с новой, неизвестной стороны.

Вдруг окажется, что папа умеет не только с утра до вечера пропадать на какой-то работе, но и превращаться в Крокодила Гену! А мама не только печет вкусные пирожки, но еще и мастерит прекрасных театральных кукол и даже может исполнить арию Мухи-Цокотухи. Не сегодня и не вчера замечено, что игра в театр дает малышу возможность смоделировать свой собственный мир, проиграть и примерить на себя различные роли и ситуации, даже справиться со многими комплексами и психологическими проблемами.

Какой же спектакль лучше всего подходит для домашней сцены? Можно, конечно, поставить пьесу, но в городской квартире места для этого все-таки маловато. А вот для симпатичного кукольного балаганчика — в самый раз. Кукольный театр имеет и массу других преимуществ.

Во-первых, он прост в изготовлении: для театральных кукол сгодятся любые подручные материалы.

Во-вторых, работа с театральной куклой прекрасно развивает мелкую моторику. Правда, для кукольного спектакля потребуется больше внимания к детям, поскольку им довольно сложно бывает согласовать свою речь с движениями куклы, а значит, нужно учить взаимодействию, развивать координацию движений.

В-третьих, все роли могут быть распределены между двумя-

тремя детьми (в принципе, это может быть и театр одного актера).

Кукольный театр — это театр практически неограниченных возможностей. Ну как, например, живому актеру удалось бы полетать над домашней сценой, как смогла бы злая колдунья на глазах у зрителей в мгновение ока превратиться в уродливую ворону? В кукольном театре возможно все, были бы выдумка и смекалка.

Кстати, кукольный театр очень полезен застенчивым детям, которые не привыкли выступать перед публикой, а здесь, спрятавшись за ширму, малыш чувствует себя более защищенным: ведь это уже вроде бы и не он выступает, а куклы.

Второе "я"

Наиболее популярны куклы-перчатки. Они должны быть у каждого малыша. Их можно сшить, например, из старых перчаток или колготок, а можно купить готовые. Почему именно они? Кукла-перчатка, надетая на руку, как бы становится продолжением руки малыша и воспринимается им во время представления как воплощение его личности. Но с другой стороны, это и нечто самостоятельное, независимое от него, своеобразное второе "я". Поэтому от лица куклы ребенок может рассказать о своих страхах, продемонстрировать скрытые модели поведения, выплеснуть агрессию. Так, тихий, скромный мальчик, надев на руку куклу, превращается в злого Серого Волка, в Кощея Бессмертного или, наоборот, в бесшабашного озорного клоуна.

Замечательные куколки получаются из бумаги: надо лишь нарисовать и вырезать героев спектакля и прикрепить их к картонным колечкам так, чтобы они хорошо держались на ручке малыша. Ну а теперь можно играть в пальчиковые игры, разыгрывать простенькие стишки и сказки ("Репка", "Курочка Ряба", "Теремок", стихотворения Даниила Хармса, Саши Черного, Ирины Токмаковой, Юнны Мориц, английские стишки в переводах С. Я. Маршака и К. И. Чуковского).

Если малыш еще не умеет говорить или ему пока трудно запомнить текст, вы можете "озвучивать" спектакль, а ребенок — иллюстрировать действие. Пальчиковые игры-потешки и сценарии спектаклей для пальчикового театра можно найти в специальных сборниках или придумать самим.

Со временем кукол будет становиться все больше и выглядеть они будут все красивее и интереснее, сюжеты станут усложняться, а малыш будет принимать все более деятельное участие в изготовлении реквизита и разработке сценария.

Маленьких "актеров" всегда можно будет прихватить с собой в поезд или поликлинику. Но они не просто помогут скоротать время: крохотные куколки разовьют пальчики малыша, активизируют его речь, а кроме того, помогут приобрести друзей. Не у всех же есть такое богатство, вот и потянутся к "бродячему театру" другие детишки, знакомые и незнакомые, — сначала станут зрителями, потом попросятся и в актеры. А что же это за театральный коллектив без верных друзей-единомышленников!

Помимо самодельных стоит запастись и готовыми театральными куклами: у каждой из них обычно четко обозначены характер, эмоциональное состояние; это своего рода маска, в то время как самодельные куклы обычно менее

характерны. Несколько разнохарактерных кукол-перчаток помогут малышу примерить на себя самые разные эмоциональные состояния, ответить на вопрос, как это — быть злым или добрым, лживым или правдивым, умным или глупым, доверчивым или подозрительным, смелым или трусливым, открытым или замкнутым, раздражительным или спокойным...

Игра в театр поможет узнать о сокровенных переживаниях малыша, которые он подчас не осознает и с которыми сам не в силах справиться.

Если, к примеру, кажется, что малышу не слишком уютно в детском саду, но непонятно почему, предложите разыграть в куклах историю о том, как обезьянка (или мышка) пошла в детский сад. Пусть он выступит и в роли новенького, и в роли воспитательницы, и в роли местной ябеды, жадины, забияки. Разыграйте сценки, как обезьянка в садике обедала, гуляла, ложилась спать, — и тогда можно узнать о жизни крохи гораздо больше, чем из беседы с ним самим или с воспитательницей.

Но психология психологией, а все же и об искусстве забывать не будем. Ведь все дети обожают лицедействовать и с радостью примут участие в настоящем кукольном представлении. Помимо привычных кукол-перчаток существует масса других интересных способов устроить кукольное представление: можно сделать пальчиковых кукол для спектакля на столе, вырезать из картона силуэты куколок и устроить спектакль в коробке, смастерить маленьких актеров из соломы, шерсти, пустых бумажных пакетов и пластиковых бутылочек.

Наш балаганчик

Забавен и прост в исполнении кукольный театр в коробке. Большую плотную картонную коробку из-под обуви, а лучше из-под бытовой техники

оклейте снаружи и изнутри подходящей бумагой или тканью, нарисуйте задник и декорации, соорудите занавес и кулисы. В стенках сделайте несколько длинных параллельных прорезей. Теперь вырежьте из тонкого картона кукол и приклейте к ним длинные плотные полоски. Просунув эти полоски в прорези, вы сможете водить кукол, заставляя героев двигаться, подпрыгивать, нырять, летать и внезапно исчезать со сцены. Для создания интересных "спецэффектов" можно воспользоваться карманными фонариками с разноцветными фильтрами (их можно просто вырезать из разноцветной пленки).

В таком балаганчике замечательно будут смотреться веселые динамичные представления. Можно, например, устроить спектакль по стихотворениям Даниила Хармса ("Несчастная кошка", "Иван Топорыжкин", "Иван Иваныч Самовар" и т. д.), разыграть веселые сказки Д. Биссета или В. Сутеева, русские народные сказки ("Зайкина избушка", "Волк и семеро козлят", "Лиса и Журавль").

Даже очень маленький ребенок может принять самое деятельное участие в подготовке спектакля. Ведь для изготовления плоских картонных кукол и декораций подойдут любые детские рисунки, главное, чтобы они были достаточно крупными и яркими. А для развития координации движений крохе будет очень полезно научиться управлять несколькими куколками одновременно.

Театр на столе

Несложно устроить и кукольный театр на столе. Из картона, очень плотной ткани, кожи или фетра сверните конус — это будет тело куклы. Кусочек ваты, синтепона или непряденой шерсти оберните трикотажем и вставьте в прорезь конуса — вот и головка. Зверей можно соорудить все из той же шерсти, намотанной на проволоку, собрать из картонных конусов и цилиндров (их подробные описания можно найти в книгах такого типа, как "Волшебная бумага" и т. д.), а можно просто слепить из пластилина или нарисовать и вырезать.

Теперь с помощью разноцветных ниток, кусочков ткани и меха соорудите куклам парики и наряды, стол накройте красивым платком, а декорации можно сделать совсем простые: пара небольших коряг — это лес, красиво задрапированная коробка из-под обуви — сказочный замок. Разнофактурность и сочетание, казалось бы, несочетаемых материалов лишь придадут спектаклю самобытность.

Несмотря на кажущуюся простоту, спектакль настольного театра может быть удивительно красивым, особенно если не пожалеть для декораций фольги и блесток, а сцену осветить при помощи живого огонька свечи.

Если кто-то из детей умеет играть на флейте, скрипке, фортепьяно или гитаре, он может обеспечивать музыкальное сопровождение. Даже явное несовершенство исполнения не сможет затмить то своеобразие, которое придаст спектаклю живая музыка, а малыш будет горд и счастлив: ведь это благодаря его игре получилось так красиво! Можно разыграть в своем театре настоящую рождественскую мистерию, поставить красивую волшебную сказку: "Спящую красавицу", "Дюймовочку", "Щелкунчика".

Праздничная импровизация

Если ожидается приход гостей на детский праздник, неплохо заранее приготовить все для импровизированного кукольного спектакля.

Выберите сказку, которую знают все дети: "Репку", "Колобка", "Теремок" — для самых маленьких, "Сказку о глупом мышонке", "Муху-Цокот уху" — для детей постарше... Главное, чтобы количество гостей не превышало число действующих лиц. Кукол можно заранее приготовить вместе с малышом, а можно запастись заготовками (например, пустыми молочными пакетами и пластиковыми бутылками), клеем, ножницами, шаблонами для глазок, носиков, ушек и ручек и предложить гостям самим соорудить актеров и реквизит для спектакля.

Не стоит заранее писать подробный сценарий, продумайте лишь общую идею спектакля и предоставьте детям возможность импровизировать прямо на сцене, а кто-нибудь из взрослых пусть возьмет на себя обязанности суфлера, чтобы не было накладок.

Чем смелее и абсурднее будет режиссерский замысел, тем с большим азартом откликнутся на это предложение дети. Ну разве не здорово поставить мюзикл "Муха-Цокотуха", рок-оперу "Мойдодыр", мелодраму "Сказка о глупом мышонке" или авантюрный вестерн "Колобок"?!

соломенный бычок, смоляной бочок

Если малышу нравится мастерить поделки из природных материалов, можно сделать кукол из сухой травы или соломы. Во время прогулки соберите ее побольше, а также заготовьте длинные палки (около 50 сантиметров) по числу кукол. Запаситесь природными материалами, обрезками материи и картона, клеем ПВА.

Возьмите пучок сена и сверните его пополам. Перевяжите веревкой так, чтобы получилась головка.

Возьмите пучок сена поменьше, сверните его жгутом и перевяжите с двух сторон — это будут ручки. Вставьте их под головкой и зафиксируйте веревкой.

Кукле-девочке, если она будет в платье, ноги не нужны. Если делаете куклу-мальчика, разделите пучок сена надвое и завяжите веревку на каждой ноге.

Из непряденой шерсти, травы, ниток сделайте кукле волосы и приклейте клеем ПВА.

Сделайте из природного материала глаза, рот, нос и приклейте их. Можно просто нарисовать лицо красками. Иногда таких кукол согласно фольклорной традиции вообще оставляют без лица.

Зверям вырежьте из цветной бумаги и приклейте ушки и носики. При желании их можно сделать и из шишек, коры и т. д.

Оденьте куклу. Для простоты исполнения можно не шить костюмы, а просто задрапировать кукол лоскутами, закрепив их клеем.

Немного сложнее сделать зверушку на четырех ногах. Для этого потребуется:

- сделать из сена длинный жгут и сложить его пополам;
- перевязать головку;
- взять два маленьких жгута, также закрепить их, навесить петлей на большой, перекрестить под животом и перевязать веревками крест-накрест; спереди нужно оставить достаточно места, чтобы хватило для мордочки;
- приклеить уши и нос, сделать хвост из шерсти или травы.

При показе спектакля из-за ширмы к каждой кукле сзади надо привязать длинную палку. Если планируете играть просто на столе, трости не по-

требуются. Ширму можно сделать из старой занавески, укрепленной прищепками на бельевой веревке. Если у малыша есть мольберт, используйте его в качестве ширмы. Можно спрятаться и на нижнем ярусе двухэтажной кровати. Не стоит

делать слишком сложные декорации. Достаточно наметить пространство при помощи нескольких драпировок или необычных коряг.

При такой специфике материала для спектакля идеально подойдут народные сказки типа "Колобка", "Репки", "Зайкиной избушки". Можно сделать спектакль по народным песенкам-потешкам — их хорошо знают и любят все дети.

И еще один совет. Какими бы куклы ни были, какую бы пьесу вы ни играли, помните о главном: для детей игра в театр — это прежде всего игра, главное в которой — импровизация и возможность самостоятельного творчества. Поэтому не стоит добиваться высокого уровня игры, требовать актерского мастерства, знания текста, безупречного исполнения сложных музыкальных или танцевальных номеров. Если дети помнят текст наизусть — хорошо, нет — пусть кто-то из взрослых поработает суфлером. Главное, чтобы дети уловили общую идею представления и запомнили, кто за кем выступает.

Итак, прозвенел последний звонок. Публика занимает места в партере, поднимается занавес, гаснет свет... Представление начинается!

петрушка, каспер и другие

Для спектакля можно придумать что-то свое, но можно использовать и готовый сценарий. Например, в Германии и Швеции очень популярен театр Каспера. У него многовековая история, а его главный герой, вероятно, произошел от итальянского Пульчинеллы. В английской фольклорной традиции тоже есть похожий персонаж, зовут его Панч, а в России он известен как Петрушка, он же Петр Иванович Уксусов. (В нашем спектакле он вполне может быть и маленьким добрым привидением Каспером.)

Озорник и плут Каспер, подобие известного Карлсона, — герой без возраста. Он весел, великодушен и постоянно что-то затевает. Ему здорово достается за его озорство, но разумнее и мудрее он от этого не становится. Каспер не умеет считать и часто все путает, плохо понимает цену деньгам, бывает хвастлив и болтлив, а иногда вдруг становится стеснительным и робким. Главное же — он никогда никого не поучает.

Дети сразу признают в Каспере своего товарища и единомышленника. С его помощью легче вразумить шалуна или приободрить заболевшего малыша. Стоит лишь Касперу подойти к кроватке и незатейливо пошутить, как от детских огорчений не остается и следа. Другие участники театра — не столько оригинальные личности, сколько типажи, олицетворяющие различные человеческие качества: доброту, благородство, глупость, жадность.

Реквизит. В качестве ширмы можно использовать одеяло, растянув его в дверном проеме или в углу комнаты. Можно сделать занавес, подвесив в дверном проеме две гардины, которые будут разводиться в стороны перед началом представления. В декорациях нет необходимости: театр Каспера предельно прост, и реализм декораций будет лишь мешать его восприятию.

В качестве задника лучше всего использовать простую драпировочную ткань, на фоне которой будут появляться персонажи. И не надо бояться разочаровать детей: фантазия поможет им домыслить то, чего они не увидят на сцене. В этом отношении наши отпрыски мало отличаются от своих сверстников прошлых веков.

Куклы. Конечно, интереснее сделать их своими руками, но имейте в виду, что лица самодельных положительных героев, например принцессы или короля, часто выходят не такими красивыми, как хотелось бы. Гораздо лучше удаются злые и

смешные персонажи — разбойник, ведьма и т. п. Кукла, с которой снимается одежда, может исполнять несколько ролей: булочник легко превращается в лекаря, волшебник — в принца и т. п. Здесь пригодятся любимые игрушки (для положительных персонажей), папины носовые платки (для проходных) и носки (для отрицательных). Творческое удовлетворение наступает как раз от того, что оптимальное решение приходит в результате долгих исканий.

Актеры размещаются за ширмой. Персонажи выходят к зрителям сбоку или из глубины сцены. Злой волшебник, ведьма могут появляться снизу. Если кукла должна спать на сцене, ее поворачивают спиной к публике, поскольку она не умеет закрывать глаза. Позаботьтесь о том, чтобы все необходимое было под рукой, иначе в спектакле возникнут паузы. В этом поможет фартук с большими карманами, где перед началом представления можно разложить кукол в определенном порядке, чтобы быстро доставать их по ходу действия.

Различные предметы, задействованные в спектакле, например цветы, приколите булавками к внутренней стороне ширмы, тогда они точно не потеряются.

Спектакль вполне под силу сыграть одному человеку. Правда, в этом случае исполнителю придется часто менять голоса и регистры, говоря за всех героев — от немного писклявой принцессы до басовитого короля, а это нешуточная нагрузка на связки.

Лучше всего играть вдвоем. В этом случае за ширмой должно быть достаточно просторно, чтобы исполнители могли свободно двигаться. Постарайтесь распределить роли так, чтобы две куклы, занятые в одной мизансцене, находились в руках одного актера: тогда их движения будут более координированными.

Малышам 4—5 лет можно поручить короткие роли, чтобы они почувствовали, каково это — быть актерами кукольного театра. Дети постарше с удовольствием будут играть наравне со взрослыми.

принцесса, не грусти!

(Примерный сценарий кукольного спектакля)
Куклы: Каспер, Принцесса, ведьма Клаппербен, Крокодил.
Ре к в и з и т: маленькая книжка, кусок сосиски, будильник.

Раздаются три звонка.

Каспер *(выглядывает из-за сцены)*. Привет, ребята! Вы уже здесь? Дети. Да!

Каспер *(свешивает ноги поверх ширмы)*. И я тоже здесь... Тише! Мне что-то послышалось.

Принцесса *(из-за кулис)*. Бу-у-у...

Каспер. А ну-ка, посмотрим. *(Исчезает за сценой и сразу же появляется снова.)* Послушайте, это

Принцесса. *(Уходит и снова появляется.)* На ней красивое платье, а на голове золотая корона. *(Уходит и снова появляется.)* Она все еще плачет. Привести ее?

Дети. Да!

Каспер *(выводит Принцессу)*. Вот она.

Принцесса *(закрывает лицо руками)*. Бу-у-у..,

Каспер *(оглядывает ее со всех сторон)*. Послушай, Принцесса, чего ты ревешь?

Принцесса. Бу-у-у, я потеряла свой учебник по математике.

Каспер. Какой ужас! Ну ничего, не расстраивайся. Мы поищем твой учебник. А ты иди домой. Мы придем к тебе, когда найдем учебник.

Принцесса. До свидания, Каспер. *(Делает книксен и уходит.)*

Каспер. Ну, пойду искать. Тра-ля-ля, тру-лю-лю... *(Уходит.)*

Ведьма *(выходит на сцену)*. Я ведьма Клаппер-бен. Я нашла какую-то книгу. Это чудесная волшебная книга. Смотрите! *(Наполовину высовывает книгу из-за спины.)* Здесь, наверное, написано, как превратить Каспера в крысу. Хи-хи-хи! Я спрячу эту книгу в пещере у Крокодила. Уж там-то ее точно никто искать не станет. Хи-хи-хи! *(Уходит.)*

Каспер *(выходит, напевая)*. Тра-ля-ля,тру-лю-лю...

Дети. Каспер, здесь была ведьма!

Каспер. Что? Ведьма? А чего ей надо? Д е т и. У нее учебник Принцессы. Каспер. Учебник? И что же она собирается с ним делать?

Дети. Она хочет превратить тебя в крысу.

Каспер. Ха-ха, какие глупости! Она думает, что цифры — это волшебные знаки. Наверное, она никогда не училась считать! А где она прячет книгу?

Дети. В пещере у Крокодила.

Каспер. У Крокодила? Что ж, пойдем туда. Очень люблю крокодилов. *(Уходит.)*

Каспер. Ну вот мы и пришли. Навстречу Касперу выползает Крокодил.

Каспер *(отскакивает в сторону)*. Спокойно, спокойно! Ты ведь сыт, не правда ли?

Крокодил кивает.

Это правда, что у тебя спрятана книжка Принцессы? Крокодил снова кивает.

Принеси книгу!

Крокодил мотает головой и щелкает зубами, стараясь схватить Каспера.

Ну хорошо, я дам тебе кусочек вкусной сосиски. Тогда ты отдашь мне книгу?

Крокодил радостно кивает головой. Каспер приносит сосиску и кладет ее Крокодилу в пасть.

Каспер. Ну что, вкусно? А теперь принеси книгу—и получишь еще кусочек.

Крокодил уползает и возвращается с книгой в зубах.

Каспер. Смотрите, ребята, мы нашли учебник Принцессы! Скорее к Принцессе! А Крокодил будет моим крокомобилем. *(Садится на Крокодила верхом и уезжает.)*

Появляется ведьма.

Ведьма. Хи-хи-хи! Сейчас я возьму свою волшебную книгу и поколдую. *(Уходит, но сразу возвращается.)* Где моя книга? Где она? *(Ищет.)* Крокодил!

Крокодил выползает на сцену.

Ведьма. Что ты сделал с моей книгой?

Крокодил несколько раз разевает пасть.

Ты что, съел ее?

Крокодил кивает.

Вот я тебе! *(Хватает палку и хочет ударить Крокодила.)*

Крокодил сердится, хватает ведьму зубами и поднимает в воздух.

Ведьма. Помогите! Помогите! Я хочу превратить Каспера в крысу!

Крокодил уползает, сжимая в зубах брыкающуюся ведьму.

Ведьма. Отпусти! А то я никогда больше не буду убирать у тебя в пещере.

Каспер *(выходит, напевая)*. Итак, мы идем к Принцессе.

За сценой раздается плач Принцессы.

Каспер. Кто это плачет? Дети. Принцесса!

Каспер. Давайте позовем ее. Принцесса! Принцесса *(выходит, но не видит Каспера)*.

Кажется, меня звал Каспер? Дети. Да! Он нашел твой учебник. Каспер *(протягивает Принцессе книгу)*. Вот твой

учебник.

Принцесса. Ах, милый Каспер! Спасибо тебе! *(Берет книгу и*

кланяется.)

Каспер *(низко кланяется)*. Пожалуйста.

Принцесса. Пойду положу учебник в портфель, чтобы больше его не потерять. До встречи, Каспер! *(Уходит.)*

Каспер. До встречи, Принцесса. Ну, на сегодня все, ребята. До свидания. Надеюсь, мы скоро снова встретимся. Тра-ля-ля, трулю-лю... (Хлопает *в ладоши и уходит.)*

Спектакль на даче

В условиях дачи спектакль может поставить компания детей разного возраста, а затем приглашать на него всех желающих. Не беда, если зрителей будет немного, важно, чтобы пришли родители, дети которых заняты в постановке.

Сцену для театра можно устроить у кого-нибудь во дворе или в лесу — там всегда найдется пара деревьев, между которыми можно натянуть веревку для занавеса. Старые ненужные портьеры для этой цели тоже у кого-нибудь найдутся, как и бабушкины платья в шкафу, из которых выйдут отличные театральные костюмы.

Дети пусть сами решат, какую сказку они поставят, распределят роли, составят сценарий и проведут необходимые репетиции. Не судите их строго, наоборот, всячески поощряйте творческие порывы. Желательно, чтобы были приготовлены афиши и билеты, и не бесплатные. На вырученные за билеты деньги маленькие артисты после шумных оваций смогут накупить себе разных вкусностей и устроить настоящий пир.

Для начала следует подготовить реквизит. Обследуйте сарай или чердак, куда, наверное, не одно поколение родственников "на всякий случай" складывало вышедшие из употребления вещи. Возможно, именно здесь родится идея будущего спектакля.

Раскопали кузовок из лыка — значит, можно ставить "Машу и Медведя". Отыскали старую деревянную лопату? Будем сажать на ней в печь Бабу Ягу во время спектакля про пряничный домик! А допотопный зонтик отлично пригодится в "Оле-Лукойе". На чердаке нашелся ящик кружев, которые в незапамятные времена вязала крючком хозяйственная прабабушка? Поставим "Принцессу на горошине", и пусть весь королевский двор щеголяет в кружевных пелеринах.

Можно придумать пьесу и самим. К примеру, "Красная Шапочка-2" или "Три поросенка 20 лет спустя".

А где показывать спектакль? Если есть открытая веранда, ее легко превратить в сцену, а перед домом можно расставить стулья или просто разложить на земле подстилки — вот и зрительный зал. А можно устроить сцену прямо в саду, натянув между деревьями веревки для занавеса и кулис.

Конечно, львиная доля работы по созданию пьесы и постановке спектакля ляжет на родителей, особенно если артисты еще совсем маленькие. И все же у детей не должно сложиться впечатление, что они здесь всего лишь статисты, выполняющие замысел старших. Даже самые крохотные должны чувствовать,

что все самое важное делают именно они, что с их мнением считаются, а все предложения взрослые внимательно выслушивают и учитывают.

Чем младше артисты, тем меньше должно быть репетиций, иначе детям быстро надоест повторять одно и то же, а сама игра утратит привлекательность. Самым маленьким лучше рассказать общую идею спектакля и предложить импровизировать, а кто-то из взрослых будет исполнять роль суфлера.

Репетируя, не стремитесь достигнуть совершенства, главное, чтобы дети запомнили основные мизансцены и знали, кто за кем говорит, а если актеры и перепутают текст, большой беды не будет — главное, чтобы дети почувствовали радость совместного творчества. В любом случае приготовление к спектаклю не должно занять больше недели: этого хватит, чтобы выбрать или сочинить пьесу, смастерить реквизит и декорации, провести несколько репетиций — при подготовке постановки дачного спектакля они не повредят, ведь сейчас важен не только и не столько результат: несколько дней подготовки к спектаклю разнообразят скучноватый дачный досуг, увлекут малышей новым, необычным делом, помогут сдружиться соседям, как маленьким, так и взрослым.

И все же не стоит затягивать процесс: лучше провести три-четыре репетиции и в ближайшие выходные, когда соберутся родные из города, позвать гостей на премьеру. И уж наверняка впечатления об этом празднике останутся в памяти ребенка среди самых светлых и радостных воспоминаний детства. А сказки и истории, разыгранные во время домашних спектаклей, он будет помнить наизусть долгие-долгие годы.

Глава 11 Подвижные игры

Развивающие подвижные игры нередко называют универсальным способом физического и духовного воспитания малыша. Игры не только позволяют проявить ловкость и силу, быстроту реакции, точный расчет, глазомер, чувство ритма, но и способствуют внутреннему совершенствованию ребенка. А это, помимо прочего, воспитывает дух коллективизма, что помогает активному общению со сверстниками.

Хороши подвижные игры и тем, что они предполагают самые различные способы поведения, а конечный результат практически невозможно заранее предугадать. Особое место в работе с малышами занимают сюжетные подвижные игры. В них наряду с координацией движений дети учатся точно придерживаться установленных правил игры.

Возрастные особенности подвижных игр

И для малыша, и для родителей просто необходимо играть вместе. Родителям дорого ощущение любви и близости и то особенное понимание ребенка, которое можно обрести только в игре с ним. А для малыша игра — самый радостный и наиболее естественный способ узнать мир. Если ребенок умеет играть, если его радует собственная ловкость и вдохновляют победы над трудностями, если он научился внимательно слушать и смотреть, ему никогда не будет скучно.

от рождения до года (общеукрепляющая гимнастика)

В этот период важно помочь ребенку научиться ощущать свое тело. Для этого хорошо перед едой положить его на животик, пробежать пальчиками правой руки от ладони к плечу левой, помассировать ножки и слегка пощекотать разные части тела.

С месячного возраста можно укреплять шею и плечи малыша. Для этого на несколько минут положите его на живот и поговорите о чем-нибудь, склонившись над ним.

Если спинка младенца уже окрепла, он с удовольствием покачается на маминых коленях или "полетает", лежа вниз животом, на вытянутых руках. Взяв малыша за руки, помогите ему встать на ножки, а затем снова лечь на спину.

Положив ребенка на спинку на широком диване, приподнимайте его руки над головой попеременно. Затем слегка нажмите ладонями на ступни, чтобы он отталкивал их, распрямляя ножки, или покружите вокруг себя.

Игрушки, которые можно мять, трясти, катать и т. п., помогут малышу освоить различные навыки. Для ребенка, который учится стоять, самое время расставить мебель так, чтобы, держась за нее, он мог вставать и обходить комнату.

Если есть возможность ходить с ребенком в бассейн (при детской поликлинике, например), как можно раньше начните приучать его к плаванию. Пусть малыш двигается на животе и на спине на руках у взрослого от одного края ванны к другому. Возьмите его с собой в душ, постепенно приучайте к воде, льющейся на голову. Играйте с малышом в мяч, когда он сидит на полу или на травке,

от года до 2 лет

Включите веселую музыку и потанцуйте вместе. Помогите ребенку разучить несколько движений: дотронуться до своего носа, помахать руками, потопать ногами. Когда малыш в состоянии будет повторить каждое движение, проделайте их несколько раз подряд в той же очередности.

Устройте вместе потешные бега: часть пути из комнаты в кухню можно пройти вразвалочку, часть — задом наперед, в конце повернуться вокруг себя два-три раза, коснуться ладонями пола и бегом вернуться назад.

Сыграйте в такую игру: ребенок хлопает в ладоши (или прыгает, размахивает руками), пока ему не скажут: "Стой!" Это упражнение помогает малышу научиться останавливаться в случае опасности.

Соорудите в комнате простейшую полосу препятствий: на пол положите большую диванную подушку, через которую надо перелезть; стул, под которым надо проползти, и т. п.

От 2 до 3 лет

Пока малыш спит, размотайте моток шпагата или лески по всей квартире или в саду, а на конце привяжите какой-нибудь сюрприз. Когда ребенок встанет, расскажите, что волшебная нить приведет его к сокровищу.

Разрешите крохе помогать по хозяйству. Ему уже под силу загружать и разгружать стиральную машину, вытирать пыль с мебели, распаковывать сумки с продуктами.

Если в хозяйстве найдется пять-шесть пластиковых бутылок с крышками, из них выйдут отличные кегли. Для устойчивости в них можно насыпать немного песка. Покажите ребенку, как сбивать кегли мячом. В парке, где достаточно места для беготни, можно играть так: ребенок бегает кругами вокруг мамы и меняет направление всякий раз, когда звучит команда "Назад!", или подпрыгивает, когда слышит команду "Оп!". Можно взять с собой мячик и перебрасывать его друг другу по ходу прогулки.

от 3 до 4 лет

Установите в подходящем месте пластмассовое ведро или большую корзину. Став достаточно близко, покажите ребенку, как забрасывать в нее мяч. Каждый раз после точного попадания победитель делает шаг назад. Проигравший передает мяч другому.

В парке можно устроить прыжки в длину. Для этого на землю положите параллельно две палки и постарайтесь перепрыгнуть через обе. Расстояние между палками можно постепенно увеличивать.

от 4 до 5 лет

Научите ребенка играть с мячом: попросите подбросить мячик в воздух, потом хлопнуть в ладоши и поймать его.

В этом возрасте, когда дети уже могут совершать дальние походы, хорошо некоторые прогулки превращать в путешествия или экскурсии (на речку, в зоопарк, на выставку).

Маршрут лучше выбирать не самый короткий, а самый приятный и интересный. Если взять с собой фотоаппарат и сделать несколько хороших снимков, то уже можно считать прогулку удачной. Кроме того, это создает праздничное настроение и учит вниманию к деталям. Можно сходить и на "охоту": собрать листья и веточки разных деревьев, семена, шишки. Вечером после прогулки вместе с малышом оформите гербарий или сделайте коллаж из ваших трофеев.

В парке или в лесу можно играть в следопытов (разведчиков): отыскивать друг друга по следам или особым знакам (стрелочкам из тростинок и т. п.).

Игры на движение

"чур, на дереве!"

Выберите такое место, где растут несколько деревьев. Один из игроков должен стать между деревьями, а другие — возле них. Затем начните перебегать от дерева к дереву. Стоящий посредине должен их ловить, пока игроки не подбежали к дереву и не сказали: "Чур, на дереве!" Пойманный становится ведущим, а прежний ведущий занимает его место у дерева.

гуси-лебеди

Выбрав одного или двух волков, назначьте вожака — того, кто начинает игру. Все остальные представляют гусей. Вожак становится на одном конце, гуси — на другом, а волки прячутся в стороне. Вожак ходит, поглядывает и, как только заметит волков, бежит на свое место, хлопает руками.

Вожак. Гуси-лебеди, домой! Гуси. Почему?

Вожак. Бегите, летите домой, стоят волки за горой!

Гуси. А чего волкам надо? Вожак. Серых гусей щипать.

Гуси бегут, гогоча: "Га-га-га-га!", а волки выскакивают из-за горы и бросаются на гусей. Тех, кого поймают, отводят за гору, и игра начинается снова.

перебежки

Здесь важно показать свою выносливость. Отмерьте дистанцию и бегите от флажка до флажка вместе, в посильном для всех среднем темпе. Добежали — остановились, вместе повернулись и побежали обратно — так несколько раз. В какой-то момент один из игроков не выдерживает. Устал, не можешь бежать со всеми — остановись, ты выбываешь из игры. С каждой новой перебежкой число бегущих уменьшается; в конце концов определяется победитель.

дровосеки

Станьте друг против друга (взрослый — ведущий). "Мы сегодня дровосеки", — объявляет взрослый. Показывайте движения и называйте их: "Идем в лес, несем топор, рубим дерево, отрубаем сучки, катим бревно и т. д.". Задача маленького дровосека — точно повторять движения.

Когда малыш запомнит их, взрослый должен намеренно запутывать малыша — говорить одно, а показывать совсем другое. Задача ребенка — не сбиться и показать названное движение. Освоившись, малыш тоже может попробовать себя в роли ведущего. Дровосеков можно заменить рыбаками, садовниками, плотниками и т. д.

Для этой игры используйте ветки деревьев, игрушечные инструменты. Она станет еще интереснее, если в ней будет участвовать целая компания.

догонялки

Обозначьте дистанцию для бега — овал или окружность. Расположитесь вдоль нее на равном расстоянии друг от друга. Начните одновременно, по сигналу. Естественно, кто-то будет бежать быстрее и догонит бегущего впереди. Тот, кого догнали, должен сойти с дистанции.

атака со всех сторон

Поставьте на какое-либо возвышение кеглю (городок, булаву). В разные стороны отмерьте одинаковые расстояния (скажем, шагов 12—15). Займите исходные позиции. Хлопок в ладоши — можно сходиться или сбегаться. Кто схватил кеглю, тот победил. Можно устроить соревнование из нескольких попыток, можно также атаковать цель с трех и с четырех сторон.

пять в линию

Расставьте или разложите на земле в линию пять небольших предметов. Это могут быть кегли или городки, мячики или кубики, просто палочки или чурки. Расстояние до первой чурки — 2 метра, от нее до следующей чурки тоже 2 метра, так что

всего придется пробежать 10 метров, подбирая чурки на бегу, и еще 10 метров обратно, бережно прижимая их к себе, чтобы не выпали: без добычи возвращаться не положено.

в руке — ложка, в ложке — картошка

Не так-то просто пробежать несколько десятков метров, не уронив эту ношу! Вместо ложки можно взять две палочки и постараться удерживать картофелину ими. Картофелина на земле? Придется задержаться, подобрать ее ложкой или палочками. Если составилась подходящая компания, можно даже устроить эстафету, разбившись на две команды.

с водой наперегонки

Снова бег наперегонки, теперь с водой. Нужно нести ведерко, наполненное до краев. Можно взять также кастрюльки или другие небольшие емкости. Конечно, так хочется выиграть лишнюю секунду! Но в конце пути может выясниться: тот, кто бежал со всех ног, расплескал воды больше других. А условие таково: каждый пролитый стакан воды — это драгоценная секунда, которая учитывается в результате.

"по ниточке"

Те, кто тренирует бегунов-спринтеров, учат своих учеников ставить ступни ног на дорожку параллельно воображаемой линии бега. Используйте это в игре. На земле проведите палочкой несколько (по числу участников игры) прямых параллельных линий, отмечающих дистанцию (метров 50—60). Старт! Все бегут наперегонки. Важно не только прийти первым, но и пробежать дистанцию "по ниточке" — так, чтобы следы обязательно попадали на прочерченную прямую. Кстати, легче всего это удается тем, кто бежит, высоко поднимая колени.

пятнашки по веревочке

К столбику привяжите веревку длиной 3—4 метра. Вокруг столбика этой же веревкой очертите круг того же радиуса. Внутри круга разбросайте два-три десятка камешков (шишек, палочек и т. п.) — их будет сторожить один из игроков, В это время все остальные (человек пять), расположившись за крутом, должны пытаться завладеть камешками, вынести их из круга как можно больше.

Сторож одной рукой должен держаться за веревку, а вот другая у него свободна для того, что-бы пятнать неосторожных добытчиков. Тот, кого запятнали, выбывает из игры. Через условленное время смена у сторожа заканчивается. Можно сосчитать, сколько камешков у него утащили, а сколько он сберег.

ВОЛКИ И ОВЦЫ

Прежде всего определите (по жребию), кто станет пастухом, кто будет волком (их двое), а кому придется довольствоваться ролью овцы (их может быть четверо-пятеро). Овцам, конечно, надо спасаться от волков, волкам гоняться за овцами, а пастуху, оберегая овец, преследовать волков. Пастух выигрывает, если засалит (коснется) обоих волков — вместе с ним выигрывает и группа овец. Волки победят, если сумеют засалить всех овец. Для того чтобы одержать победу над соперниками, необходимо проявить не только проворство, но и хитрость. Не забудьте ограничить размеры пастбища.

гонки тянитолкаев

Снова бег на дистанцию, но особым образом. Игроки должны двигаться, сцепившись локтями, один лицом вперед, другой — спиной. Пробежали 20 метров — задний ход! Теперь все меняется: вперед смотрящей стала другая голова тянитол-кая. Имейте также в виду, что не любые игроки могут составить пару; здесь прежде всего важно, чтобы все были примерно одинакового роста.

по извилистому пути

За обручем можно не просто гнаться, а заставить его совершать головокружительные пируэты. Надо расставить по прямой линии городки (или любые предметы, могущие их заменить) и прогнать через них обруч змейкой: первый городок остается слева, второй — справа, третий — слева.

хромая лиса

Собравшись на просторном дворе или в большой комнате, выберите хромую лису. Очертите крут большого размера, в который войдут все дети, кроме хромой лисы. По сигналу малыши должны броситься бегом по кругу, а хромая лиса, в это время скачущая на одной ноге, должна во что бы то ни стало запятнать кого-нибудь из бегущих. Как только ей это удастся, она войдет в круг и присоединится к остальным бегущим, потерпевший же примет на себя роль хромой лисы. Дети играют до тех пор, пока все не побывают в этой роли, если, конечно, не устали.

Для правильного ведения игры необходимо соблюдать следующие условия: дети, вошедшие внутрь круга, должны бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участник, избранный хромой лисой, должен прыгать на одной ноге. Главные элементы этой игры — бег и прыжки,

забудь, что ты умеешь бегать

Это не так, оказывается, просто, если очень хочется обогнать соперника. Но дистанцию (30—40 метров) надо именно пройти. Если кто-то оторвал от земли сразу обе ноги, это уже не ходьба, а бег (или прыжки) — значит, проигрыш, потому что бдительный судья-посредник не дремлет и внимательно следит за каждым.

ХВОСТЫ

В эту игру играют парами. Дайте каждому из участников веревку одинаковой длины с соперником. Он должен заправить ее за пояс так, чтобы 2/3 свисали сзади наподобие хвоста. Игрок должен отобрать хвост у противника, одновременно не отдав свой. Во время игры нельзя толкаться, драться, хватать руками за все, кроме хвоста, ставить подножки. Победителем становится тот, кто отобрал хвост у противника, но спас свой. Цель игры — спасти свой хвост и собрать как можно больше хвостов противников.

самый ловкий

Цель: развивать двигательные навыки, силу рук, цепкость пальцев, координацию и ловкость движений, дать первоначальные представления (интуитивные) об углах падения и отражения.

Эта игра многим знакома с детства. Для игры понадобятся мяч и какая-нибудь стена. Можно играть с одним мячом, можно с двумя и более (по числу игроков) — по желанию.

На некотором расстоянии от стены на земле прочертите линию, с которой начнется игра. На расстоянии одного шага от стены можно начертить еще несколько линий. Игроки становятся на первую от стены черту. Первый игрок бросает мяч о стену и затем должен поймать его, не сходя с места. Если ему это удалось, он делает шаг назад и бросает уже со второй линии. И так до тех пор, пока не поймает мяч. После того как предыдущий игрок упустил мяч, в игру вступает следующий игрок.

Выигрывает тот, кто первым доберется до последней линии и поймает на ней мяч.

Можно корректировать правила — например, допустить, чтобы ребенок мог делать шаг или два с того места, с которого бросал, или разрешить отскок мяча от земли. Все, что угодно, лишь бы детям было весело и интересно.

Подвижные игры с прыжками для детей 3—4 лет

Яркая цветная фотография в современном спортивном журнале: прыгун взлетает над планкой. Потускневшее от времени изображение на древнегреческой вазе: участник Олимпийских игр, держащий в руках гантели, — тогда считалось, что тяжести позволяют пролететь в прыжке большее расстояние...

Прыжки пережили века и как самостоятельный вид спорта, и как составная часть практически всех спортивных игр и занятий. Неудивительно, что прыжки во всем их разнообразии представлены и в репертуаре детских игр. Вспомните, как вы сами любили в детстве куда-нибудь залезать и оттуда спрыгивать, как любили перепрыгивать через лужи и канавы!

подпрыгни до воздушного шара

Вариант 1. На игровой площадке натяните шнур на расстоянии 3—5 метров от земли. К нему привяжите шары так, чтобы они находились выше вытянутых рук ребенка. Затем предложите детям подпрыгнуть и ударить по шару руками. Высота привязанных шаров регулируется в зависимости от роста детей и их возможностей. Следите за тем, чтобы дети, подпрыгивая, касались шара двумя руками (для распределения нагрузки на мышцы плечевого пояса).

Вариант 2, усложненный. На шнур повесьте колокольчики, бабочек (сделанных из бумаги) и др. Следите за тем, чтобы дети, подпрыгивая, касались предметов поочередно правой и левой рукой.

"мой веселый, звонкий мяч"

Предложите детям стать кругом или полукругом. Возьмите большой мяч, отбейте его рукой и произнесите:

Мой веселый, звонкий мяч,
Ты куда помчался вскачь?
Желтый, красный, голубой,
Не угнаться за тобой!

Затем положите мяч и предложите детям попрыгать, как мяч. Вновь повторите стихотворение и сделайте движение рукой, как будто отбиваете мяч. Закончив читать стихотворение, провозгласите: "Догоню!" Дети должны разбежаться.

угости белку орешком

Белку (или другую игрушку) положите на полочку или на сучок дерева, а рядом, чуть выше поднятой руки ребенка, повесьте корзину. Чтобы угостить белку орешком (положить его в корзину), ребенок должен высоко подпрыгнуть. Следите, чтобы дети отталкивались одновременно двумя ногами и мягко приземлялись. Можно повесить 2—3 корзинки — это даст возможность одновременно выполнять упражнение 2—3 детям. Корзинки можно повесить на разной высоте — в зависимости от роста ребенка.

прыгай до флажка

Цветные флажки положите на стульчики или скамейку. На расстоянии 1 —1,5 метра от стульчиков протяните на полу шнур. Предложите детям подходить к шнуру и по сигналу прыгать от него на двух ногах, продвигаясь вперед к флажкам. Когда ребенок окажется у флажка, он должен взять его, помахать им и положить на место. Обратно нужно возвратиться бегом.

Следите, чтобы дети, выполняя прыжки, отталкивались одновременно двумя ногами и мягко приземлялись.

прыгни в обруч

На полу положите обруч диаметром 1 метр. Предложите детям прыгать в обруч и затем выпрыгивать из него. Упражнение могут выполнять одновременно 3 человека и повторять его до 5 раз. Можно предложить детям после выполнения упражнений походить и побегать вокруг обруча.

С кубика на кубик

По кругу на расстоянии 50—60 сантиметров один от другого расставьте кубы. Предложите ребенку спрыгнуть с куба и по кругу перейти к другому, встать на него, опять спрыгнуть и т. д.

по ровненькой дорожке

Прыгайте вперед по дорожкам длиной 2—3 метра на двух ногах. В конце дорожки возьмите из коробки мяч, катите его по той же дорожке в обратном направлении и бегите за ним. Если ребенку трудно выполнять упражнение, не требуйте, чтобы он обязательно допрыгал до конца пути. Для дорожки можно использовать цветные шнуры, гимнастические палки или цветную клеенку.

вокруг обруча

Станьте в большие обручи по два человека. По сигналу выпрыгивайте из обручей и скачите на двух ногах вокруг них. Каждый ребенок должен сделать до 10 прыжков (постепенно увеличивайте их количество до 15). По сигналу нужно остановиться в обруче и затем повторить упражнение.

Зимние игры на улице

Во дворе можно затеять немало игр, для которых не требуется ни сложного оборудования, ни специального инвентаря. Тем не менее эти игры могут оказаться очень увлекательными и, несомненно, полезными для физического развития детей.

вратари

Играть в эту игру хорошо на льду или на снегу, если он плотный и хорошо утоптан. Станьте в круг примерно в метре друг от друга. В середине будет ведущий. У его ног — льдинка или шайба, которую он, не сходя с места, должен постараться выбить за пределы крута. Но сторожа-то льдинку не пускают, задерживают ее ногами и отправляют назад ведущему. А вот тот, кто зазевается и пропустит льдинку справа от себя три раза, должен будет занять место ведущего.

снежные воротца

На хорошо утоптанном снегу сложите небольшую горку из снега и проделайте в ней несколько отверстий-воротец, в которые могла бы пройти хоккейная шайба. Возьмите в руки клюшки и окружите горку, расположившись в двух метрах от нее. Ведущий-сторож должен отбивать шайбу, которую другие игроки пытаются забить в воротца.

кто кого перетянет?

На снегу прочертите круг диаметром 1 метр. Свяжите пару санок крепкой веревкой (длиной 3—4 метра). Поставьте санки так, чтобы они находились на одинаковом расстоянии от круга и чтобы веревка проходила через его центр.

Сядьте на санки. Руками держитесь за них, не за веревку, а ногами упирайтесь в снег. По команде отталкивайтесь ногами, пытаясь тем самым втянуть соперника в круг. Проиграет тот, кто заедет в круг.

тянем-потянем

Найдите во дворе невысокий столб, металлический турник или что-либо крепко вкопанное в землю. Привяжите к нему крепкую веревку (по веревке на каждого игрока). Теперь усядьтесь на санки и возьмите в руки другой конец веревки. Кто, подтягивая к себе веревку, быстрее доедет до столба?

верная рука

Для игры найдите сугроб или сделайте снежный вал и возьмите одну или несколько палок одинаковой длины.

Вариант 1. Кто сможет вонзить "копье" как можно глубже в сугроб?

Вариант 2, Если сугроб высокий, кто сможет воткнуть копье выше всех?

Вариант 3. Кто сможет успешно проделать все это, отойдя от мишени дальше всех?

Игры на воде

Спортивные игры и забавы на воде укрепляют здоровье, помогают приобретать и совершенствовать необходимые для плавания навыки.

Следующие игры-забавы рассчитаны и на детей дошкольного возраста, которые делают первые шаги на воде, и для детей старшего возраста, уже умеющих плавать. Все игры проводятся по пояс в воде. Руководить играми должны взрослые.

сосчитай

Станьте парами друг против друга. Приседая, погружайтесь в воду и открывайте глаза — в это время напарник показывает вам под водой (на расстоянии 30—40 сантиметров от глаз) разное количество пальцев. Поднявшись из воды, скажите, сколько пальцев вы увидели. Затем поменяйтесь ролями.

надень круг

Положите перед собой резиновый круг и, сделав вдох, погрузитесь в воду так, чтобы, вставая, надеть круг на голову.

весы

Станьте парами спиной друг к другу, продев руки под локти партнеру. Поочередно наклоняясь вперед, отрывайте партнера от дна, опускайте свое лицо в воду и делайте выдох. Находящийся над водой не должен сгибать и поднимать ноги.

кто прыгнет выше?

Разведите руки в стороны ладонями вниз. По команде подпрыгивайте вверх, отталкиваясь от дна ногами, и делайте одновременно движения руками вниз в воду, тем самым помогая толчку.

эстафета с мячом

Постройте две команды в колонны по одному, на расстоянии 2—3 шагов одна от другой. Расстояние между игроками в колоннах — 1 шаг, положение ног — шире плеч. Стоящие впереди (капитаны) должны взять в руки мячи. По сигналу капитана наклонитесь и передайте мяч стоящему сзади, прокатив его между ног, После того как последний игрок, получив мяч, прибежит с ним к капитану, игра возобновляется. Побеждает команда, капитан которой первым станет во главе колонны.

торпеды

Примите положение для скольжения на груди. По сигналу сделайте вдох, задержите дыхание и, сильно оттолкнувшись от дна, скользите вперед, двигая ногами, как при плавании кролем. Место, где играющий стал на дно или поднял голову для вдоха, считайте его финишем.

рыцарский турнир

Разделитесь на две команды попарно, с учетом физической подготовки игроков. Каждая пара — конь и всадник: всадник садится на плечи своему партнеру, а тот руками прижимает его ноги к себе. По сигналу начните единоборство. Задача всадника — сбросить противника с коня в воду. Захваты разрешаются только за руки. Сброшенный всадник вместе с конем выбывают из игры.

верхом на дельфине

Сядьте на надувные резиновые подушки, круги или мячи и по сигналу начните двигаться вперед, делая гребковые движения руками. Выиграет тот, кто первым достигнет финиша. Не сумевшие удержаться на плаву выбывают из игры.

борьба

Захватив противника за туловище и руки, старайтесь оторвать его от дна, а затем окунуть с головой. Побеждает тот, кто из пяти схваток выиграет не менее трех. Запрещается удерживать противника под водой.

Подвижные игры на прогулке

на одной ножке по дорожке

Предложите детям стать на краю площадки и допрыгать до ее средины на правой ноге (3—4 метра). Обратно дети должны прибежать. Затем пусть прыгают на левой ноге и т. д.

ловишки на одной ноге

Выберите ловишку. По сигналу ведущего "Раз, два, три! Лови!" дети должны разбежаться по площадке — ловишка ловит игроков, дотрагиваясь до них рукой. Пойманных отведите в сторону. Игру повторите 3—4 раза. Нельзя ловить того, кто успел вовремя встать на одну ногу и обхватить руками колено. Когда будут пойманы 3—4 игрока, выберите нового ловишку.

салки на одной ноге

Предложите детям разойтись по площадке и закрыть глаза (руки у всех за спиной). Обойдите игроков и незаметно одному из них положите в руки платочек. По команде "Раз, два, три! Смотри!" дети должны открыть глаза и внимательно посмотреть друг на друга: кто же салка? Ребенок, которому подложили платок, должен поднять его вверх и сказать: "Я салка!" Прыгая на одной ноге, старайтесь уйти от салки. Игрок, которого он коснется, становится салкой. Он должен взять платочек, поднять его вверх и произнести: "Я салка!" Далее игра повторяется.

Можно прыгать поочередно на правой, левой ноге; когда меняются салки, играющим разрешается становиться на обе ноги; салка тоже должен прыгать, как все играющие, на одной ноге.

два мороза

На противоположных сторонах площадки отметьте два города и, разделившись на две группы, расположитесь в них. Выберите и поставьте в середине площадки братьев Морозов. Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос должны обратиться к игрокам:

Мы два брата молодые,
Два Мороза удалые:
Я — Мороз Красный Нос,
Я — Мороз Синий Нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?

Ребята (хором):

Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз.

Дети должны начать перебегать из одного "города" в другой, а Морозы — их ловить. Тот, кого им удается поймать, считается замороженным. Он остается на месте, где был пойман, и, раскинув руки, преграждает путь играющим при следующих перебежках. Когда замороженных окажется так много, что пробегать станет трудно, игра прекращается. Победителями считаются те, кого ни разу не заморозили.

вдвоем одну веревку (веселое состязание)

Парами сядьте каждый на свой стул спиной друг к другу на расстоянии 2—3 метров. Под стульями протяните веревку. По сигналу вскочите, дважды оббегите оба стула, сядьте на свой, наклонитесь и вытяните веревку. Кто схватит ее быстрее, тот и выиграет. Бежать следует по часовой стрелке. Во время бега до стульев дотрагиваться нельзя.

Перед тем как начать игру, проведите репетицию. Для того чтобы играющие не ошиблись и не схватили веревку раньше времени, считайте обороты: "Раз, два!" После счета "два" сядьте на стул и вытяните веревку.

"не зевай!"

Выберите ведущего. Образуйте круг, держа веревку вверху двумя руками. Пока ведущий ходит по кругу, произнося слова: "Не спи, не зевай, руки быстро убирай!", стараясь коснуться рук игроков, убирайте их, вовремя отпуская веревку. По ходу игры веревка не должна падать на землю, поэтому, как только ведущий отойдет, сразу же берите веревку. Тот, кого ведущий осалил, меняется с ним ролями.

светофор

Материал: кружки диаметром 10 сантиметров красного, зеленого и желтого цвета, которые прикрепляются к палочкам.

Постройте детей в шеренгу и дайте им указание выполнять упражнения согласно сигналам ведущего: на красный сигнал присесть, на желтый — встать, на зеленый — маршировать на месте. Во время движения в колонне по одному в обход площадки упражнение измените: красный — стать на месте, желтый — двигаться вприсядку, зеленый — прыгать на носках.

За каждую ошибку играющим начисляются штрафные очки. Выигрывает тот, кто наберет меньше штрафных очков.

радуга

Считалкой выберите игрока, который будет радугой. Поставьте его лицом к играющим, с расставленными в стороны руками (в течение всей игры он остается на своем месте).

Радуга должен назвать какой-либо цвет, а игроки — найти его в одежде у себя или у кого-нибудь из соседей (можно держаться за одежду других) и, касаясь этого цвета, пройти под радугой (под его руками). Если у игрока нет нужного цвета и нет возможности его коснуться, он должен быстро пробежать под руками радуги. Если он осалил игрока, тот становится новой радугой и игра продолжается.

клад

Эту игру можно проводить на участке или в помещении.

Выберите кладоискателя и отведите его в сторону. Тем временем спрячьте какие-нибудь предметы в отдаленном уголке участка, позовите кладоискателя и дайте ему такое задание: "Пойдешь прямо, дойдешь до пенька, от него повернешь направо, дойдешь до забора, затем повернешь налево, пройдешь три шага прямо и начинай искать — в том месте находится клад". При необходимости повторите кладоискателю описание маршрута. Когда игрок найдет клад, выберите нового кладоискателя и повторите игру.

лягушата и цапля

На площадке начертите круги — домики (по количеству игроков). Выберите цаплю; она прячется в стороне. Остальные игроки — лягушата, находящиеся в своих домиках (кругах). Со словами: "Долго мы сидели в иле, погулять не выходили. Вылезайте из пруда, выходите все сюда", подражая движениям лягушат, выпрыгивайте из своих домиков и веселитесь. Цапля со словами: "Кто здесь квакает ква-ква? Разбегайтесь кто куда!" — начинает ловить лягушат. Лягушата должны прятаться от цапли в свои домики.

плетень

К этой игре требуется музыкальное сопровождение — медленная и быстрая музыка. Постройте игроков, взявшихся за руки, в шеренги у четырех стен площадки. Включите сначала медленную музыку— все шеренги сходятся в центре и кланяются друг другу. Затем быструю музыку — дети начинают плясать. Как только музыка смолкнет, все участники должны вернуться на места в свои шеренги. Шеренга, построившаяся первой, выигрывает.

веселая арифметика

Станьте в круг. По команде ведущего, например "восемь", начните перебрасывать мячик и называть числа, дающие в сумме восемь. Например, скажите: "Три" — и бросьте мячик другому игроку. Тот должен поймать его и ответить: "Пять" — и т. д. Можно сразу перейти к другому числу, а можно перечислить все числа, в сумме дающие восемь. Называйте любые числа в зависимости от уровня знаний детей. Можно также ускорить темп игры. Если игрок ошибся несколько раз, он выбывает из игры.

ловишки-2

Разделите на две части игровую площадку. Выберите двух игроков — ловишек. Остальных детей постройте на одной стороне площадки и проведите перед ними и на противоположной стороне участка черту. Ловишек поставьте посередине, между двумя линиями. Произносите слова: "Раз, два, три! Лови!" — и перебегайте на другую сторону площадки (за черту), стараясь не попасться ловишкам. Если ловишка дотронется до игрока прежде, чем тот пересечет черту, играющий считается пойманным и отходит в сторону. После двух-трех таких перебежек подсчитайте пойманных. Заранее оговорите, какие по счету пойманные игроки будут ловишками.

воробьи и вороны

Разделитесь на две команды: воробьи и вороны. Выберите ведущего. Проведите на земле две черты, шагах в двадцати одну от другой — гнезда для команд.

Выстройтесь в два ряда на равном расстоянии от гнезд лицом к своему гнезду, спиной к сопернику и ждите сигнала. После восклицания ведущего "Вороны!" вороны должны стремглав броситься к своей черте, а воробьи, мигом обернувшись, пуститься за ними, стараясь осалить. Запоминайте или отмечайте количество осаленных.

Затем дайте воробьям команду лететь в гнездо. И среди них будут неудачники, которых настигли вороны. Повторите перебежки несколько раз.

Ведущему не обязательно вызывать команды строго по очереди — интереснее неожиданно называть одну из них несколько раз подряд. Важно лишь, чтобы общее число полетов у воробьев и ворон в конце концов вышло одинаковым.

И еще: чтобы придать больше напряжения игре, имена команд произносите по слогам. Вот звучит: "Во-ро-..." — и все гадают, то ли вперед придется бросаться, то ли назад.

просто горелки

Станьте, держась за руки, одна пара за другой, а впереди всех — тот, кому по жребию досталось гореть. Оборачиваться назад ему нельзя. Стоящие в последней паре на счет "три" должны разнять руки, побежать вперед и постараться вновь соединиться, оббежав горящего один слева, другой

справа. Горящий должен преследовать бегущих, и, если ему удастся кого-то поймать, стать с пойманным в первую пару, а тот, кто останется один, будет гореть. Если же горевшему не удалось поймать никого, та же пара становится впереди других, а он горит вновь.

зайчик

Выберите зайчика и обступите его хороводом. Пусть зайчик все время пляшет, поглядывая, как бы выпрыгнуть из круга, а хоровод ходит кругом, напевая:

Заинька, попляши,
Серенький, поскачи,
Кружком, бочком повернись,
Кружком, бочком повернись!
Заинька, в ладоши,
Серенький, в ладоши,
Кружком, бочком повернись,
Кружком, бочком повернись!
Есть зайцу куда выскочить,
Есть серому куда выскочить,
Кружком, бочком повернись,
Кружком, бочком повернись!

Периодически в разных местах хоровода ослабляйте руки, указывая, где зайчик может проскочить. Зайчик должен припадать к земле, высматривая место, куда ему прорваться, и пробежать там, где не ждали.

Вместо заключения

Жизнь, практический опыт, а также исследования в области педагогики подтверждают простую истину: детство неотделимо от игры. И если в начале прошлого века критерий, на основании которого судили о психическом здоровье человека, формулировался так: "Здоров тот, кто умеет любить и работать", сегодня его определение более широко: "Здоров тот, кто умеет любить, работать и играть".

Можно без преувеличения сказать, что игровой элемент присутствует во многих явлениях культуры, начиная от высокой моды, демонстрирующей маскарадные костюмы, а не вещи повседневные, и кончая живописью и литературой, которые тоже стремятся уйти от скучного реализма.

Игра — наиболее естественный для ребенка способ познания. А нередко она и единственный терапевтический путь для тех, кто из-за каких-то внутренних конфликтов не принимает или вовсе не освоил мир взрослых ценностей и правил. Игра является для ребенка тем же, чем для взрослого является речь. В ней он выступает как личность,

наделенная правами. Проигрывая свои чувства, малыш учится контролировать их или отвергать. Ребенок свободно играет только в атмосфере благожелательности, когда ощущает себя в безопасности: он начинает верить в собственные силы и чувствует, что может наиболее полно проявить себя.

Малыш испытывает удовольствие от самого процесса игры, и зачастую результат ему не так уж важен. В игре его физические, умственные, эмоциональные качества включаются в творческий процесс. Играя, он погружается в него целиком.

Когда малыш встречает истинное понимание и принятие своего состояния, он преодолевает внутренние конфликты, психологический дискомфорт, невротические состояния и обретает способность к ускоренному росту и развитию.

Игровая терапия стала активно развиваться сравнительно недавно, а сегодня ее уже успешно применяют многие психотерапевтические школы, рассматривающие игру не просто как процесс, а как один из способов помочь ребенку естественно войти в новый для него мир.

Однако чтобы все это принесло ощутимую пользу, необходимо помнить о главных составляющих успеха. Их когда-то сформулировала замечательный психолог Мария Монтессори в известном "Руководстве для родителей". В нем изложены основные положения и принципы, которые важно соблюдать при

воспитании ребенка.

Малышу, как считала знаменитый педагог, в числе прочих условий крайне необходимы: любовь, тепло, защита, нежность; знания взрослых; ощущение успешности; осознание собственной уникальности; свобода для познавательной деятельности и необходимые для гармоничного развития личности средства и предметы.

В любой игре с ребенком важно помнить об этих положениях, которые должны стать памяткой как для родителей, так и для тех, кто окружает малыша с первых дней его сознательной жизни.

ЛУЧШИЕ РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ ДЛЯ МАЛЫШЕЙ
Укладач ПЕРОВ Владимир
Издательство Книжный Клуб "Клуб Семейного Досуга"
www.trade.bookclub.ua